SOLDIERS AT WAR

HANDBUCH

EINLEITUNG 1
ERSTE SCHRITTE 1
Starten des Spiels 2
Bildschirme und Menüs 5
Mausbenutzung und andere Steuerungen 5
Das Hauptmenü 5
Spiel laden 6
Multiplayer-Spiel 6
Optionen 6
Mitarbeiterverzeichnis 6
Beenden 6
SOLDIERS AT WAR - **TUTORIAL** 7
Erster Zug 7
Zweiter Zug 10
OPTIONEN 11
Schwierigkeitsgrad 11
Sound- und Grafikoptionen 12
Spieleinstellungen 12
Online-Waffenenzyklopädie 13
EINZELNES SZENARIO 14
Missionsauswahl 14
Bereich der Missionsbeschreibung ..14
BEFEHLSEMPFANG 14
AUSWAHL DES TRUPPS 14
AUSSTATTUNGSBILDSCHIRM 15
Schaltfläche Portrait / Nächster Soldat 15
Schaltfläche Platoon-Pool 15
Soldat in die Kaserne zurückschicken 15
Darstellung der Spielfigur 15
Waffenkiste 16
Belastungsanzeige 16
Konfiguration einer Spielfigur speichern 16
Konfiguration einer Spielfigur laden 16
Mission starten 17
Abbrechen 17
DIE MISSION 17
Der Zellencursor 17
Bewegung 17
Schießen 18
Richtungswechsel 18
Der Behälter 18
BILDSCHIRME UND MENÜS WÄHREND EINER MISSION 19
DER INFOBEREICH 19
Die Namensleiste 19
Bild des Soldaten 19
Aktionspunkteanzeige 19
Gesundheitsanzeige 20
Ermüdungsanzeige 20
Waffenauswahl 20
Schalter Feuertyp 20
Munitionsanzeige 20
Schalter Level-Auswahl 21
Die Minikarte 21
Spielzuganzeige 21
Anzeige der maximal möglichen Züge 21
Einstellscheibe 21
Chat-Bildschirm 21
Schaltfläche Spiel speichern 22
Schaltfläche Überblickskarte 22
Schaltfläche Kompaß 22
Schaltfläche Ledernotizbuch 22
Schaltfläche Personalakte der Spielfigur 22
Schaltfläche Spielmenü 23
Symbolleiste Feind in Sicht 23
DIE BEDARFSORIENTIERTE MENÜSCHNITTSTELLE 23
Aktionsschaltflächen 23
Menüs 24
WEITERE AKTIONEN 28
Gelegenheitsfeuer 28
Minen suchen 28
PERSONALAKTE DER SPIELFIGUR 29
Buch 29
Informationen über die Spielfigur - Seiten 1 und 2 29
Name 29
Bild 29
Dienstgrad 29
Fähigkeiten 30
Verliehene Orden 30
Waffen/Munition - Seite 3 30
Sprengstoffe - Seite 4 30
Ausrüstung - Seite 5 30
Medizinischer Status - Seite 6 30
LEDERNOTIZBUCH 31
Umschlag 31
Aufgeschlagen 31
Missionsziele 31
Vorherige Nachrichten 31
AUSTAUSCHBILDSCHIRME 32
MENÜ "UNTERSTÜTZUNG" 32
Unterstützungstyp 32
Anzahl der Angriffe 32
Textanzeige 33
Zielen 33
Antworten 33
Artillerie 33
Mörser 33
Luft 33
MISSIONSENDE 34
Dialogfeld Mission erfüllt 34
(Sieg) 34
Mission fehlgeschlagen 34
Nachbesprechung 34
BILDSCHIRM "VERWALTUNG" 34
Bilder 34
Symbole 35
Zivile Opfer und Disziplin 35
Dienstgrad 36
Statistische Angaben 36
MULTIPLAYER-SPIEL 36
EINRICHTUNG EINES MULTIPLAYER-SPIELS 36
Das Protokoll 36
Auswahlfelder Host oder Beitreten ..37
Eingabefeld Name des Spielers 37
Eingabefeld Name des Spiels 37
Listenfeld Aktuelle Spiele 37
Schaltfläche Aktualisieren 37
BILDSCHIRM "KONFIGURATION" 37
Spieler-Chat 37
Karte wählen 37
Missionsbeschreibung 38
Der Scenario-Builder 38
Terrainfelder, Objekte und Symbole 38
Maussteuerung 38
Der Bildlauf 39
Fenster 39
DIE MENÜLEISTE 40
POPUP-MENÜS, DIE MIT DER RECHTEN MAUSTASTE AKTIVIERT WERDEN 55
VORSCHLÄGE FÜR DAS SCENARIO-DESIGN ..56
ANHANG A - AKTIONEN UND KOSTEN 58

EINLEITUNG

SOLDIERS AT WAR ist ein Spiel, in dem Sie einen Trupp Soldaten im zweiten Weltkrieg anführen. Die Aktionen finden an verschiedenen Schauplätzen statt, von Nordafrika bis tief im Herzen von Deutschland. Unter dem Befehl von Captain Spencer kämpfen die Soldaten in SOLDIERS AT WAR gegen deutsche und italienische Achsentruppen, um der Demokratie in der Welt zum Sieg zu verhelfen! Sie können SOLDIERS AT WAR allein als fortlaufende Kampagne, als Serie von Einzel-Szenarien oder mit bis zu drei Mitspielern bei heißen Kopf-an-Kopf-Duellen über ein lokales Netzwerk (LAN) bzw. über eine TCP/IP-Internet-Verbindung spielen. Ihre G.I.s führen den Krieg zwar nicht alleine, aber manchmal sieht es so aus!

Zu SOLDIERS AT WAR gehört auch das Programm Scenario Builder, mit dem Sie eigene benutzerdefinierte SOLDIERS AT WAR-Szenarien erstellen können.

ERSTE SCHRITTE

Um die Grundlagen von SOLDIERS AT WAR kennenzulernen, lesen Sie am besten im ersten Teil dieses Handbuchs das Kapitel über das Tutorial durch, während Sie das gespeicherte Übungsszenario spielen. SOLDIERS AT WAR läßt sich zwar sehr leicht erlernen, Sie sollten aber dennoch die Datei LIESMICH.TXT aufmerksam durchlesen, denn sie enthält die neuesten Informationen, die bei der Drucklegung dieses Handbuchs nicht mehr berücksichtigt werden konnten.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Damit Sie SOLDIERS AT WAR spielen können, muß Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllen:

- IBM PC oder kompatibler Rechner mit Pentium 120 MHz
- 16 MB RAM (32 MB empfohlen)
- *Windows® 95 - HINWEIS: Dieses Spiel kann nur unter Windows 95, nicht aber unter Windows® NT, betrieben werden.* Wir empfehlen, Multitasking zu deaktivieren, wenn Sie mit Soldiers at War spielen.
- 175 MB freie Speicherkapazität auf einer nicht komprimierten Festplatte für die "empfohlene" Installation
- Ein CD-ROM-Laufwerk mit 4facher Geschwindigkeit (8fach empfohlen)
- Eine SVGA-Grafikkarte mit 2 MB Speicher und ein farbiger SVGA-Monitor•
  Eine Windows 95 kompatible Soundkarte
- 100% Microsoft- (oder Logitech-)kompatible Maus
- Microsoft-Maustreiber Version 9.00 oder höher oder Logitech-Maustreiber Version 6.24 oder höher

Zusätzlich zu den allgemeinen Systemanforderungen muß auf der Festplatte Ihres Rechners DirectX 5 installiert worden sein. Während der Installation des Spiels erhalten Sie die Möglichkeit, DirectX 5 zu installieren. Am Ende der Installation fordert Sie das Programm auf, SOLDIERS AT WAR elektronisch zu registrieren. Um das Spiel über ein Netzwerk zu spielen, benötigen Sie einen DirectPlay-kompatiblen Netzwerkadapter.

Was wird mit diesem Spiel geliefert?

In der Verpackung sollten sich die SOLDIERS AT WAR-CD-ROM und das Handbuch befinden.

Installation des Spiels

Das Spiel und den Scenario Builder können Sie nur ausführen, wenn bestimmte Spieldateien von SOLDIERS AT WAR auf Ihrer Festplatte installiert wurden und sich die Soldiers at War-CD im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn das Installationsmenü erscheint, klicken Sie auf die Option Installieren.

INHALT

Wenn Sie die Windows 95-Autorun-Funktion deaktiviert haben, rufen Sie den Explorer auf, und öffnen Sie die CD. Doppelklicken Sie dann auf das Symbol Setup. Folgen Sie allen Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Starten des Spiels

Das **Autorun**-Programm von SOLDIERS AT WAR öffnet ein Menü mit Optionen zum Aufrufen des Spiels und des Scenario Builder, zur Installation von Direct X, zum Entfernen des Spiels von der Festplatte und um die Datei LIESMICH.TXT anzuzeigen. Dieses Menü erscheint immer, wenn Sie die Spiele-CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen. Sie können SOLDIERS AT WAR auch über das **Start**-Menü aufrufen. Klicken Sie dazu auf die Windows-Schaltfläche Start, öffnen Sie **Programme** und anschließend den Ordner, in dem SOLDIERS AT WAR installiert wurde. Klicken Sie dann auf das Programmsymbol SOLDIERS AT WAR. In diesem Ordner befindet sich auch ein Symbol zum Aufruf des Scenario Builder. Dabei handelt es sich um ein Programm, mit dem Sie Szenarien nach Belieben erstellen und bearbeiten können.

In den übrigen Teilen des Handbuchs finden Sie umfassende und spezifische Informationen zur Benutzung des Spiels. Einige Änderungen konnten nicht vor Drucklegung in das Handbuch aufgenommen werden. Diese Informationen finden Sie in der Datei LIESMICH.TXT im Spieleverzeichnis.

Hinweis: Soldiers at War erfordert, daß Sie in der Windows 95-Systemsteuerung Ihre Grafikkarte auf 256 Farben einstellen. Deaktivieren Sie Bildschirmschoner oder ähnliche Programme, bevor Sie SOLDIERS AT WAR starten.

Deinstallation des Spiels

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie die betreffende Option im Autorun-Menü, oder klicken Sie auf die Windows 95-Schaltfläche Start, wählen Einstellungen und dann Systemsteuerung. In der Systemsteuerung wählen Sie dann Software. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf SOLDIERS AT WAR und danach auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen. Daraufhin werden das Spiel und alle seine Bestandteile von Ihrer Festplatte entfernt, ausgenommen die gespeicherten Spiele bzw. bearbeiteten Szenarien.

Spiele speichern

SOLDIERS AT WAR benötigt auf der Festplatte Platz für gespeicherte Spielstände und temporäre Dateien. Jedes gespeicherte Spiel kann bis zu 300 KB auf der Festplatte belegen. **Anmerkung:** Wenn Sie ein gespeichertes Spiel mit einem Freund austauschen, notieren Sie unbedingt den Speicherplatz des Spielstands. Sie können es nur von dieser Position aus der Liste der gespeicherten Spiele laden.

Elektronische Dokumentation

Falls Sie den Acrobat Reader von Adobe noch nicht installiert haben, können Sie die Software wie folgt auf Ihrem Rechner einrichten. Legen Sie die Spiele-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. **Rufen Sie den Explorer auf**, öffnen Sie die CD, und doppelklicken Sie auf den Ordner ACROWIN im Stammverzeichnis. Doppelklicken Sie auf die Datei ACROREAD.EXE und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald Acrobat Reader auf Ihrem System installiert wurde, können Sie die Datei README.PDF lesen. Dazu öffnen Sie auf Ihrer Festplatte den Ordner, in dem Sie Acrobat Reader von Adobe eingerichtet haben, und doppelklicken Sie auf die Datei ACROREAD.EXE. Aus dem Dateimenü von Adobe Acrobat können Sie die Datei README.PDF öffnen, die sich im Stammverzeichnis Ihrer Spiele-CD befindet.

FEHLERBEHEBUNG

Dieser Abschnitt enthält Informationen, die Ihnen dabei helfen sollen, die am häufigsten auftretenden Probleme zu lösen.

Sound- und Grafikkarten

Einige Sound- und/oder Grafikkarten werden von Windows 95 und DirectX nicht unterstützt. Wenn sich in Ihrem System nicht eine der folgenden Sound- oder Grafikkarten befinden, funktioniert das Spiel unter Umständen nicht.

Folgende Soundkarten *werden von DirectX unterstützt: Aztech, Creative Labs, ESS, Microsoft*

Folgende Grafikkarten werden von DirectX unterstützt: *2D: ATI, Chips @ Technologies, Cirrus Logic, Matrox, S3, Tseng Labs, Western Digital, 3Dlabs, ATI, Creative Labs, Rendition*

Einrichtung von DirectX 5

Dieses Spiel benötigt DirectX 5. Wenn DirectX 5 auf Ihrem System nicht vorhanden ist, können Sie es von der CD installieren bzw. neu installieren. Die Installation von DirectX 5 ist eine Option bei der Einrichtung des Spiels. Sie können DirektX 5 aber auch installieren, wenn Sie mit dem Explorer die Spiele-CD und dann den Ordner DIRECTX öffnen. Doppelklicken Sie auf DXSETUP.EXE, um die Installation von DirectX 5 zu starten.

Wenn Sie im AUTORUN-Menü auf die Schaltfläche DirectX 5 installieren klicken oder DXSETUP.EXE wählen, können Sie DirectX 5 installieren bzw. erneut installieren, die Zertifizierung Ihrer Treiber prüfen oder alte Sound- und Grafiktreiber, wie nachfolgend beschrieben, neu installieren.

Haftungsausschluß und Verzichtserklärung zu DirectX

SOLDIERS AT WAR nutzt die DirectX-Sound- und -Grafiktreiber von Microsoft. Bei DirectX handelt es sich um ein Programmierhilfsmittel, das von Microsoft entwickelt wurde. Unter Umständen verursacht die Installation von DirectX Grafikprobleme und Systemanomalien auf Rechnern mit Grafiktreibern, die nicht mit DirectX kompatibel sind. DirectX ist ein Produkt von Microsoft, und als solches kann SSI nicht für Änderungen, die aufgrund der Installation auf Ihrem System unter Umständen auftreten, verantwortlich gemacht werden. Bei Problemen, die im Zusammenhang mit DirectX stehen und die nicht durch die Aktualisierung der Grafikkarte mit den letzten Windows 95-Treibern behoben werden können, nehmen Sie entweder Kontakt mit Microsoft oder dem Hersteller der Grafikkarte auf. Dort erhalten Sie weiteren technischen Support und Unterstützung.

Microsoft behält sich alle geistigen Eigentumsrechte an DirectX vor. Dem Benutzer wird ein eingeschränktes Nutzungsrecht für DirektX mit einem Betriebssystem von Microsoft gewährt.

Überprüfung von DirectX-Grafik- bzw. Soundkartentreibern

Um festzustellen, ob die auf Ihrem System installierten Sound- und Grafiktreiber für DirektX 5 zertifiziert sind, führen Sie folgende Schritte durch.

1. Klicken Sie unter Windows auf die Schaltfläche Start (gewöhnlich in der linken unteren Bildschirmecke).
2. Klicken Sie auf Ausführen.
3. Geben Sie in das Eingabefeld Öffnen den Befehl: C:\progra~1\directx\setup\dxsetup.exe ein, und klicken Sie anschließend auf OK.
4. Vergewissern Sie sich, daß hinter allen Treibern der Begriff Authentisiert erscheint.

Falls einer oder mehrere Treiber nicht DirectX-zertifiziert sind, nehmen Sie Kontakt mit dem Hersteller der Karte auf, und stellen Sie fest, ob mittlerweile zertifizierte Treiber für DirectX 5 zur Verfügung stehen.

Erneute Installation der alten Windows 95-Grafiktreiber

Wenn nach der Installation von DirectX 5 Probleme bei der Grafikausgabe auftreten, führen Sie folgende Schritte durch, um Ihre alten Treiber neu zu installieren.

1. Klicken Sie unter Windows auf die Schaltfläche Start (gewöhnlich in der linken unteren Bildschirmecke).
2. Klicken Sie auf Ausführen.
3. Geben Sie in das Eingabefeld Öffnen den Befehl: C:\progra~1\directx\setup\dxsetup.exe ein, und klicken Sie anschließend auf OK.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Grafiktreiber wiederherstellen.

Unter Umständen benötigen Sie die Diskette mit den ursprünglichen Grafiktreibern.

Kontaktaufnahme mit dem technischen Support von MINDSCAPE

Sollten Probleme auftreten, lesen Sie bitte zunächst den Abschnitt *Fehlerbehebung* in diesem Handbuch, ehe Sie sich an den technischen Kundendienst von MINDSCAPE wenden. Sie werden dort Lösungen für viele, häufig auftretende Probleme finden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr System den Anforderungen von SOLDIERS AT WAR entspricht, das Spiel sich aber dennoch nicht aufrufen läßt, vergewissern Sie sich, daß Sie die aktuellen Treiber für Ihr System installiert haben.

Die Mitarbeiter unseres technischen Kundendienstes werden Sie bei technischen Problemen mit unseren Spielen unterstützen. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Systemkonfiguration können sie Ihnen einige mögliche Lösungsvorschläge unterbreiten.

Wegen der Vielzahl möglicher unterschiedlicher Hard- und Softwarekonfigurationen ist es unter Umständen trotzdem notwendig, daß Sie Kontakt zu Ihrem Computer-Händler, bzw. dem Hersteller Ihrer Hard- und Software aufnehmen müssen, um das System richtig zu konfigurieren. Bevor das Spiel zufriedenstellend läuft, ist es außerdem unter Umständen nötig, daß Sie die aktuelle Treiberversion für Ihre Sound- oder Grafikkarte, für die Maus oder das CD-ROM-Laufwerk besorgen.

Wenn Sie sich per Fax oder E-Mail an den technischen Support von MINDSCAPE wenden, fügen Sie einen Ausdruck der Dateien c:\autoexec.bat und c:\config.sys und eine ausführliche Problembeschreibung bei. Vergessen Sie außerdem nicht die Angabe des verwendeten Betriebssystems und die Fehlermeldung, die beim Auftreten des Fehlers angezeigt wurde.

Adresse, Telefon- und Faxnummer sowie E-Mail-Adresse unserer technischen Unterstützung in Deutschland finden Sie auf der letzten Seite dieses Handbuchs.

Wenn das Spiel, zu dem Sie Fragen haben, vor mehr als 90 Tagen veröffentlicht wurde, sollten Sie auch unsere Webseite besuchen und überprüfen, ob Sie die neueste Version des Spiels besitzen, bevor Sie Kontakt mit dem technischen Support von MINDSCAPE aufnehmen.

Die Webside von SSI finden Sie unter folgender Adresse: *www.ssionline.com*.

Bildschirme und Menüs

Dieser Abschnitt beschreibt alle Spielmenüs inkl. der darin enthaltenen Funktionen. Wenn Sie mit dem Cursor über den Bildschirm fahren, erscheinen über allen verweissensitiven Bereichen kurze Hilfetexte. Wenn Sie auf ein Symbol auf einer Symbolleiste klicken, wird die entsprechende Option gewählt und eine Aktion initiiert. Um eine Auswahl rückgängig zu machen und zum vorherigen Menü zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen**.

Mausbenutzung und andere Steuerungen

Mit Hilfe der Maus bewegen Sie die Spielfiguren und zeigen Informationen zu den Spielfunktionen an. Wenn Sie den Mauscursor über einen Menübefehl auf dem Bildschirm bewegen, erscheint ein Informationsfeld mit einer Beschreibung zur Funktion dieser Schaltfläche oder Steuerung.

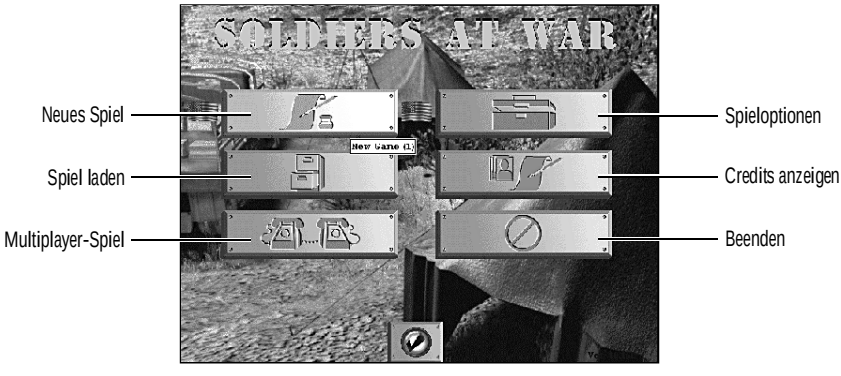
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Spielfiguren zu bewegen, das Feuer zu richten und Menüoptionen zu wählen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Action-Steuerung zu öffnen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Position auf der Karte, um die Action-Steuerung zu schließen.

Drücken Sie die **Leertaste**, um den Schiebe-Infobereich (SI) zu öffnen.

Die Symbole für OK (ein **Häkchen**) und **Abbrechen** (ein X) erscheinen an unterschiedlichen Stellen im Spiel. Mit dem **Häkchen**-Symbol bestätigen Sie eine zuvor gewählte Einstellung und setzen das Spiel fort. Mit **Abbrechen** beenden Sie alle aktuellen Menüs oder Action-Steuerungen, ohne eventuelle Einstellungen zu bestätigen und kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

Alle aktiven Schaltflächen werden schwarz und alle nicht verfügbaren Schaltflächen werden grau unterlegt angezeigt.



Das Hauptmenü

Beim Spielbeginn von SOLDIERS AT WAR wird eine Eröffnungsfilmsequenz abgespielt. Um diese Sequenz zu unterbrechen, klicken Sie mit der linken Maustaste, oder drücken Sie eine beliebige Taste. Nach der Eröffnungsfilmsequenz erscheint als erster Bildschirm im Spiel das Hauptmenü. Sechs Optionen stehen zur Auswahl:

Neues Spiel

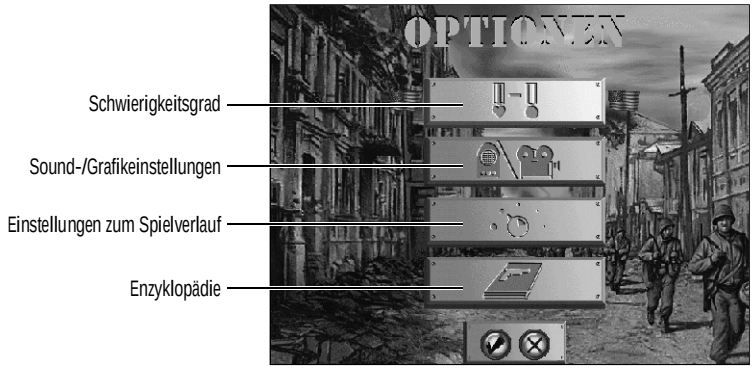
Damit öffnen Sie den Schirm Neues Spiel mit Optionen zum Spielen einer Kampagne, eines Einzelszenarios oder eines benutzerdefinierten Szenarios, das Sie mit Scenario Builder erstellt haben. Bei einem Einzelszenario können Sie entscheiden, welche Kampagnenmission Sie wählen wollen. Im Kampagnenmodus erscheint sofort der Bildschirm Truppenauswahl, auf dem Sie die Soldaten für den Trupp zusammenstellen. Wenn Sie eine benutzerdefinierte Mission laden, erscheinen alle Missionen im Verzeichnis Custom_G. Klicken Sie auf eine benutzerdefinierte Karte, um Missionsbeschreibung, Kartengröße und Kartentyp (d. h. Einzelspieler- oder Multiplayer-Karte) im Notizbuch auf der rechten Bildschirmseite anzuzeigen. Klicken Sie auf das Häkchen, um eine Karte für das Spiel auszuwählen.

Spiel laden

Wenn Sie auf diese Option klicken, erscheint der Bildschirm Spiel laden mit einer Liste aller zuvor gespeicherten Spiele. Klicken Sie auf ein gespeichertes Spiel, um einen Screenshot der Mission mit Datums- und Zeitangabe am unteren Bildschirmrand anzuzeigen. Um das ausgewählte Spiel zu laden, klicken Sie auf die Markierung.

Multiplayer-Spiel

Ruft den Einrichtungsbildschirm auf, auf dem Sie wählen können, ob Sie bei heißen Kopf-an-Kopf-Duellen über eine TCP/IP-Verbindung bzw. ein lokales Netzwerk (LAN) mit bis zu vier Mitspielern ein Spiel managen oder an einem Spiel teilnehmen wollen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Multiplayer“ ab Seite 36.



Optionen

Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, erscheint der Bildschirm Optionen. Dort können Sie den Schwierigkeitsgrad, Sound- und Grafikoptionen und Spieleinstellungen festlegen und die Online-Waffenenzyklopädie anzeigen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Optionen“ ab Seite 11.

Mitarbeiterverzeichnis

Wenn Sie auf diese Option klicken, erscheint das Mitarbeiterverzeichnis der Produktionsteams von Random Games und SSI. Sie können jederzeit mit der linken Maustaste klicken oder die **ESC**-Taste drücken, um das Mitarbeiterverzeichnis zu schließen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

Beenden

Wenn Sie auf diesen Befehl klicken, erscheint die Frage, ob Sie das Spiel wirklich beenden wollen. Danach wird das Spiel beendet, und Sie kehren zum Windows-Desktop zurück.

SOLDIERS AT WAR - TUTORIAL

Wählen Sie im Hauptmenü von SOLDIERS AT WAR die Option Spiel laden. Wählen Sie aus der Liste der angezeigten Spiele das Szenario Tutorial. Nachdem das Tutorial geladen wurde, gehen Sie wie folgt vor, um die Grundlagen des Spiels zu lernen.

Erster Zug

SOLDIERS AT WAR-Oberfläche

Zu Beginn eines jeden SOLDIERS AT WAR-Spiels wird der **Schiebe-Infobereich** auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Drücken Sie die **Leertaste**, um während des Spiels den Schiebe-Infobereich zu öffnen bzw. zu schließen.

Rollen Sie den Bildschirm nach oben, unten und zur Seite, um einen Überblick über das Schlachtfeld zu gewinnen. Beachten Sie, daß manche Objekte auf der Karte (z. B. Panzer) „abgeschnitten" angezeigt werden. Das liegt daran, daß die gesamten SOLDIERS AT WAR-Schlachtfelder aus sieben Anzeigeebenen bestehen. Um alle Ebenen auf dem Schlachtfeld sehen zu können, drücken Sie die Taste **7** auf der alphanumerischen Tastatur (nicht die Ziffern auf dem numerischen Tastenblock - diese Tasten wurden mit anderen Funktionen in SOLDIERS AT WAR belegt). Um die dazwischen liegenden Ebenen zu sehen, drücken Sie die Tasten **1-6**.

Rollen Sie den Bildschirm zur Mitte der Karte und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Soldaten zu wählen, der hinter einer Mauer in Deckung liegt. (Sie können einen Soldaten auch wählen, wenn Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf das Soldatenbild im Infobereich klicken. Auf diese Weise können Sie alle verfügbaren Soldaten hintereinander auswählen). Um Soldaten Befehle zu erteilen, rufen Sie die **bedarfsorientierte Menüschnittstelle (BOMS)** auf. Um die **BOMS**-Schnittstelle zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm. Daraufhin erscheinen mehrere Aktionsschaltflächen. Bewegen Sie einmal die Maus über jede Schaltfläche. Dabei werden Sie feststellen, daß dann neben der Schaltfläche eine Beschreibung ihrer Funktion eingeblendet wird.

Wenn Sie den Soldaten gewählt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol eines knienden Soldaten. Daraufhin erhebt sich der Soldat in eine kniende Position. Beachten Sie, daß der Wert in einem kleinen Feld über dem Soldaten um zwei vermindert wird. Diese Angabe repräsentiert die **Aktionspunkte**, die die einzelnen Soldaten während des Zugs verbrauchen können. Jede Aktion in diesem Spiel kostet Aktionspunkte (AP).

Zielen und Feuern

Nachdem sich der Soldat in eine kniende Position erhoben hat, kann er über die Mauer blicken und erkennt verschiedene gegnerische Soldaten. Blicken Sie sich um, drücken Sie eine Ziffer auf dem numerischen Tastenblock (vergewissern Sie sich, daß die **NUM-Taste** gedrückt ist, um den Ziffernblock zu aktivieren). Dadurch ändert sich die Blickrichtung des Soldaten. Nachdem der Soldat sich umgeschaut hat, drücken Sie die Taste **7**, um den gegnerischen Soldaten gegenüberzutreten.

Daraufhin erscheint eine Reihe von „Feind in Sicht"-Symbolen am linken Rand des **Soldaten-SI-Bereichs**. Durch Klicken auf diese Symbole schalten Sie durch die gegnerischen Soldaten im Blickfeld des aktiven Soldaten. Klicken Sie auf Gegner Nr. 4.

Um mit einem Gewehr auf Gegner Nr. 4 zu zielen, plazieren Sie den Cursor über dem Ziel. Ein rotes Zielsymbol mit der Angabe der prozentualen Trefferwahrscheinlichkeit auf dieses Ziel erscheint über dem Symbol für den gegnerischen Soldaten. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um auf den feindlichen Soldaten zu feuern.

Granaten werfen

Das Gewehr bietet nur eine der vielen Möglichkeiten, gegnerischen Soldaten

den Garaus zu machen. Normalerweise tragen Soldaten Granaten in ihrem Gepäck. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die **BOMS**-Schnittstelle zu öffnen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Aktionsmenü. Dabei handelt es sich um das Symbol mit einem Gewehr. Daraufhin öffnet sich ein Untermenü. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Granaten-Symbol. **HINWEIS:** Der Hilfetext lautet: Granate werfen (22). Die 22 repräsentiert die notwendigen AP, um die Granate zu werfen. Für alle Aktionen erscheinen die erforderlichen Aktionspunkte in Klammern.

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine Granate in der Tasche zu wählen und anschließend auf das Häkchen. Der Cursor nimmt daraufhin die Form einer Granate an. Wenn ein Feind anvisiert ist, wird er rot angezeigt. Der Cursor verschwindet, wenn Sie ihn aus dem Wurfbereich des Soldaten bewegen.

Werfen Sie die Granate auf den Offizier in grauer Uniform, der an der linken Seite des Panzers steht. Beachten Sie, daß sich der Soldat beim Werfen der Granate in die stehende Position erhebt und dadurch weitere Gegner in seinem Sichtfeld erscheinen.

Bewegung

Bewegen Sie den Cursor auf die Mauer direkt vor dem gewählten Soldaten. Drücken Sie die **Strg**-Taste. Daraufhin erscheint eine Angabe über die Zahl der erforderlichen Aktionspunkte, um den Soldaten an diese Position zu bewegen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Häkchen, um das Menü zu schließen.

Benutzung des Inventars

Wählen Sie den Soldaten, der hinter dem Panzer am äußerst rechten Bildschirmrand in Deckung liegt. Öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle, um dem Soldaten zu befehlen, aufzustehen. Bewegen Sie den Soldaten zum Waffenstapel, der sich direkt vor ihm befindet. Dieses Symbol stellt ein als „Behälter" bezeichnetes Waffen- oder Ausrüstungslager dar. Am Boden oder am Körper gefallener Soldaten gefundene Gegenstände werden in diesen Behältern aufbewahrt.

Sie können das Inventar eines Soldaten auf zweierlei Art überprüfen. Bei der ersten und einfachsten Art öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle und klicken mit der linken Maustaste auf das Symbol Gegenstände untersuchen. Mit dieser Schaltfläche überprüfen Sie auch den Inhalt von Behältern und von gewählten gefallenen Soldaten zu Ihren Füßen. Diese Option bietet die Möglichkeit, das Inventar des Soldaten und das der Zelle, auf der er sich befindet, zu überprüfen. **HINWEIS:** Wenn Sie aus diesem Menü heraus mit der linken Maustaste auf eine Waffe / einen Gegenstand klicken, dann erscheint die Online-Waffen-Enzyklopädie.

Bei der zweiten Methode öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle und klicken mit der linke Maustaste auf das Symbol Spezial. Dabei handelt es sich um die Menüschaltfläche mit einem Stern. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, erscheint das Untermenü Spezial. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Gegenstände fallenlassen / aufheben (18), um Gegenstände aus der besetzten Zelle aufzunehmen oder fallenzulassen.

Im Feld auf der rechten Bildschirmseite erscheinen die Gegenstände auf dem Boden (oder auf einem gefallenen Soldaten). Um einen Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie einfach darauf und legen ihn auf den Soldaten. **HINWEIS:** Einige Gegenstände passen nur in bestimmte Bereich des Soldaten. Beachten Sie die drei Symbole im unteren Teil des Felds auf der rechten Seite. Diese Symbole geben an, welche Ausrüstungsklasse zur Zeit angezeigt wird. Klicken Sie auf die Granate, und nehmen Sie das M2 auf, plazieren Sie es im Inventar des Soldaten, und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf das Ausrüstungssymbol. Nehmen Sie den Metalldetektor auf, der für die nächste Operation gebraucht wird. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das **Häkchensymbol**, um zur Schlachtfeldanzeige zurückzukehren.

Minen suchen

Der Metalldetektor ist sehr leicht zu benutzen. Um diese Arbeit durchzuführen, muß ein Soldat nur einen Metalldetektor besitzen. Bewegen Sie diesen Soldaten geradeaus bis zum Panzer. Dabei hören Sie, wie er sagt: „Ziel zerstört", und vor seinen Füßen ist eine entschärfte Mine zu sehen.

Tiger zähmen

Sie können einen Panzer auf zwei Arten sichern. Um die Besatzung und das Panzerinnenleben zu zerstören, positionieren Sie einen Soldaten direkt neben den Panzer und werfen Sie eine M2 Splittergranate in den Panzer. Sie können die Besatzung auch töten, um die Hauptkanone zu benutzen (vorausgesetzt, es befinden sich immer noch Granaten im Rohr). Wir entscheiden uns für das Letztere und erbeuten einen Panzer.

Bewegen Sie den Soldaten, nachdem er eine Mine entschärft hat, direkt neben den Panzer vor ihm. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm, um die **BOMS**-Schnittstelle zu öffnen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Panzersymbol. Daraufhin erscheint das Untermenü Panzer. Klicken Sie auf das Symbol Panzer sichern(30). Daraufhin erscheint die Tasche mit Granaten, die bereits zuvor benutzt wurde. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die MKA3-Granate und dann auf das Häkchen. **HINWEIS:** Bei dieser Aktion wird automatisch gezielt.

Öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle erneut und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Panzersymbol und dann auf die Schaltfläche In Panzer einsteigen. Bei dieser Aktion werden alle Aktionspunkte des Soldaten verbraucht. Die Gesamtaktionspunkte werden daraufhin rot angezeigt. Das bedeutet, der Soldat mußte sich außerordentlich anstrengen und wird beim nächsten Zug erschöpft sein. Zu Beginn des nächsten Zugs werden die rot dargestellten negativen Aktionspunkte von den verfügbaren Aktionspunkten des Soldaten abgezogen. Wir werden in der nächsten Runde etwas mit dem Panzer bekämpfen.

Beschäftigen wir uns nun mit dem äußerst rechten Soldaten. **HINWEIS:** Sie können einen Soldaten in einem Panzer nur wählen, indem Sie durch die verfügbaren Soldaten des Trupps schalten. Klicken Sie dazu auf das Soldatenbild im **SI**.

Einsatz der Bazooka

Wählen Sie den Soldaten äußerst rechten Bildschirmrand, der hinter einer Mauer in Deckung liegt. Er hat eine Bazooka auf seinen Rücken geschnallt.

Befehlen Sie mit Hilfe der BOMS-Schnittstelle dem Soldaten, sich hinzustellen. Die Waffe seiner Wahl ist die Bazooka. Sie wird wie jede andere Waffe auch behandelt und eignet sich besonders, um Mauern in Türen zu verwandeln. Schießen wir ein Loch in das Haus, das sich unmittelbar vor diesem Soldaten befindet.

Rufen Sie die **BOMS**-Schnittstelle auf, und klicken Sie auf die Schaltfläche Waffe auf das Ziel ausrichten. Plazieren Sie den Cursor vor der Wand und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie erneut feuern, hören Sie ein klickendes Geräusch. Das bedeutet, die Waffe muß nachgeladen werden. Sie sehen dies auf der **Soldaten-SI**, neben der gewählten Waffe erscheinen die Ziffern 000. Zum Nachladen öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle, klicken auf die Aktionsschaltfläche (d. h. das Symbol in Form einer Pistole), und klicken Sie auf Nachladen.

Hilfe anfordern

Manchmal benötigt ein Trupp mehr Feuerkraft, um eine besonders üble Feindstellung auszunehmen. In SOLDIERS AT WAR können Sie Unterstützung durch Mörser, Artillerie und Fliegerangriffe herbeirufen. Fordern wir einen Artillerieangriff an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die **BOMS**-Schnittstelle anzuzeigen, dann mit der linken Maustaste auf das Menüsymbol Spezial und anschließend auf das Symbol Unterstützung über Funk anfordern (40). Daraufhin

erscheint das Menü Funkgerät. **HINWEIS:** In einigen Missionen stehen Ihnen unter Umständen mehrere Unterstützungsoptionen zur Verfügung. In diesem Tutorial wollen wir uns nur mit Artilleriefeuer befassen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das **Häkchen**. Daraufhin nimmt der Cursor die Form einer Bombe an. Plazieren Sie den Cursor über den Offizier mit der schwarzen Uniform, und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste. **HINWEIS:** Sie hören eine gesprochene Antwort. Das Artilleriefeuer trifft eine Runde später ein.

Einsatz des Erste-Hilfe-Kastens

Bevor wir uns weiter um die Deutschen kümmern, sollten wir unsere verletzten Kameraden verarzten. Neben dem Soldaten mit der Bazooka kniet ein verletzter Soldat. Um den Erste-Hilfe-Kasten zu benutzen, muß sich ein Soldat direkt neben seinem verwundeten Kameraden befinden.

Öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle, klicken Sie auf die Schaltfläche Aktionsmenü und anschließend auf das Symbol Erste Hilfe geben. Ein rotes Kreuz erscheint in der Mitte des Cursors. Plazieren Sie den Cursor über den verwundeten Soldaten. und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Beenden des ersten Zugs

Wenn alle Soldaten Ihre Aktionspunkte verbraucht haben, ist es an der Zeit, die Runde zu beenden und den Feind 'ranzulassen (vorausgesetzt, der Trupp ist noch handlungsfähig).

Um einen Zug zu beenden, öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle und klicken mit der linken Maustaste auf das Symbol Zug beenden. Dieses Symbol hat die Form eines Dreiecks und befindet sich in der unteren Menüzeile.

Nachdem Sie die erste Runde beendet haben, erscheint der Bildschirm „Verborgene Bewegung". Dies bedeutet, daß sich feindliche Kräfte außerhalb des Sichtfelds Ihres Trupps bewegen. Wenn Sie die Bewegungen sehen können, dann erscheinen die Aktionen auf dem Bildschirm.

Zweiter Zug

Sprengladungen

Nachdem der Gegner seinen Zug beendet hat, beginnt der zweite Zug.

Wählen Sie den ersten Soldaten aus, den wir im ersten Teil des Tutorials bewegt hatten. Befehlen Sie ihm, zu der niedrigen Mauer vor ihm zu gehen. Jetzt, nachdem sich der Soldat neben der Mauer befindet, öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle, und klicken Sie auf das Symbol mit dem **Stern**. Daraufhin wird das Untermenü **Spezial** geöffnet.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol Sprengladung legen und scharfmachen (22). Die Sprengladung ist bereits gelegt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grauen Knopf mit den grauen Pfeilen, wählen Sie für die Dauer des Zeitzünders **1**. Das bedeutet, die Ladung wird in einem Zug explodieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das **Häkchen.** Beachten Sie den Behälter, der zu Füßen des Soldaten erscheint. Dieser Behälter repräsentiert die Sprengladung. Sie hören einen Warnton. Das bedeutet, etwas wird passieren . . . .

Nachdem der Soldat die Sprengladung plaziert hat, muß er schnell türmen und direkt hinter dem nächsten Baum in Deckung gehen.

Durch die Bewegung hat der Soldat alle restlichen AP verbraucht. Beachten Sie, daß der Wert in der AP-Anzeige rot dargestellt wird. Dies bedeutet, daß der Soldat seine maximalen AP überschritten hat. Der angezeigte Wert wird in der nächsten Runde von den AP dieses Soldaten abgezogen.

Panzer frei!

Jetzt wollen wir den Panzer einsetzen, der in der vorhergehenden Runde erbeutet wurde. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild im **SI**, bis

Sie den Soldaten im Panzer gewählt haben.

Wie mit allen anderen Waffen werden auch beim Panzer alle menschlichen Ziele auf der Karte anvisiert, die das Zielsymbol der richtigen Farbe aufweisen. Die gleichen Regeln gelten für das Anvisieren von Objekten. Wenn Sie einen anderen Panzer anvisieren, zeigt das Zielsymbol am Cursor zwar keine Trefferwahrscheinlichkeit, aber Sie können trotzdem auf den anderen Panzer feuern. Bewegen Sie jetzt den Cursor über den Panzer, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Panzer feuern zu lassen.

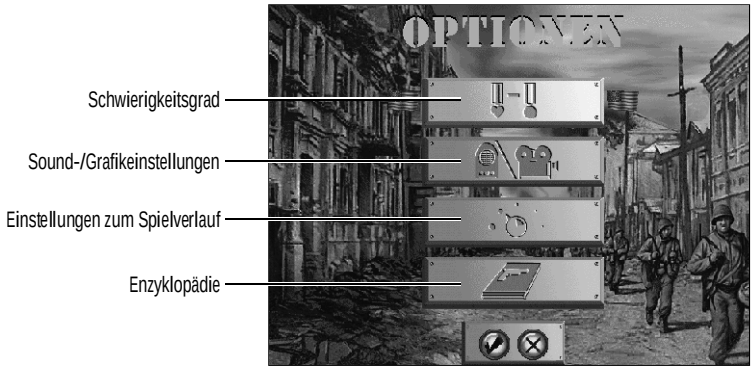
Um Nachzuladen, öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Panzersymbol. Daraufhin erscheint das Untermenü Panzer. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol Turm nachladen (15). Wenn die gesamte Panzermunition aufgebraucht ist, wird dieses Symbol nicht mehr hervorgehoben.

Höher oder tiefer zielen

Vergessen Sie nicht, um Objekte anzuvisieren, öffnen Sie die **BOMS**-Schnittstelle und klicken mit der linken Maustaste auf das Symbol "Waffe auf das Ziel ausrichten". Um ein wenig höher oder tiefer zu zielen oder um ein Objekt auf einer höheren Ebene zu wählen, drücken Sie auf die **A**- und **Z**-Tasten. Mit der **A**-Taste heben Sie den Zellencursor um eine Ebene an, und mit der **Z**-Taste senken Sie ihn um eine Ebene ab. Versuchen Sie, die Bazooka nachzuladen und feuern Sie auf einen höheren Punkt auf der Seite des Gebäudes.

Das wär's im Wesentlichen! Nachdem Sie alle Gegner auf dem Bildschirm eliminiert oder außer Kraft gesetzt haben, zeigt SOLDIERS AT WAR die Siegesmeldung an. Verbringen Sie einen oder zwei weitere Züge in diesem Szenario, bis die Mörserunterstützung eintrifft, indem Sie einfach auf das Symbol **Zug beenden** auf der **BOMS**-Schnittstelle klicken, bis das Unterstützungsfeuer angezeigt wird.

Weitere Einzelheiten zur Steuerung und zum Spielverlauf finden Sie im restlichen Teil des Handbuchs. Viel Glück! Wir hoffen, Sie werden viel Freude mit SOLDIERS AT WAR haben!



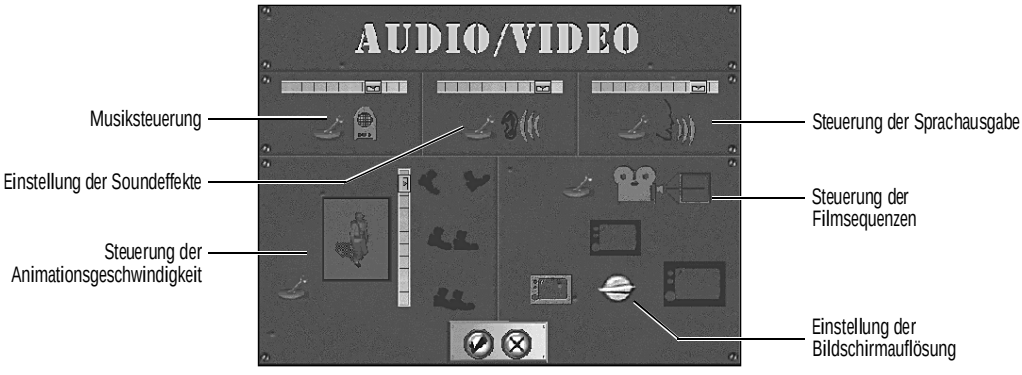
OPTIONEN

Klicken Sie im Hauptmenü mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Optionen, um folgende Auswahlmöglichkeiten anzuzeigen:

Schwierigkeitsgrad

In diesem Menü bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Es gibt vier Auswahlmöglichkeiten: Gefreiter (einfach), Hauptmann (normal), General (schwer) und Kommandotruppe (sehr schwer). Bei der Konstruktion von SOLDIERS AT WAR und allen Missionen wurde der Schwierigkeitsgrad Hauptmann als Grundlage angenommen. Wenn der Schwierigkeitsgrad erhöht oder verringert

wird, ändert sich gleichzeitig die Wahrscheinlichkeit des Eintreffens gegnerischer Verstärkungstruppen. Bei Schwierigkeitsgrad Gefreiter besteht eine um 25% geringere Wahrscheinlichkeit, daß gegnerische Verstärkungstruppen eintreffen. Beim Schwierigkeitsgrad General ist die Wahrscheinlichkeit des Eintreffens gegnerischer Verstärkungstruppen um 25% höher und bei Kommandotruppe ist sie gar 95% höher.



Sound- und Grafikoptionen

Auf diesem Bildschirm können Sie alle Sound- und Grafikeinstellungen des Spiels ändern und festlegen. Im oberen Teil des Menüs gibt es drei Soundoptionen: Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe. Sie können alle Optionen ein- und ausschalten oder die Lautstärke mit dem Schieberegler einstellen. Im unteren Teil des Menüs befinden sich alle Grafikoptionen. Im linken unteren Bildschirmteil können Sie die Animationen von SOLDIERS AT WAR modifizieren. Alle Spielanimationen lassen sich ein- und ausschalten, und ihre Geschwindigkeit läßt sich den individuellen Wünschen des jeweiligen Spielers anpassen. Unten rechts im Menü können Sie alle Filme ein- oder ausschalten und die Bildschirmauflösung ändern. Die vorgegebene Bildschirmauflösung ist 800 x 600.

Spieleinstellungen

Es gibt acht Spieleinstellungen, die Sie ein- oder ausschalten können.

Bedingungen bei Nacht

Bedingungen bei Nacht betreffen nur visuelle Effekte. Der Spielverlauf wird davon nicht beeinflußt.

Schwarzes Gebäudeinneres

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird das Innere von Gebäuden schwarz dargestellt. Wenn Sie diese Option deaktivieren, ist das Gebäudeinnere mit Ausnahme von Feindstellungen sichtbar. Um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, deaktivieren Sie diese Option.

Strecke anzeigen
Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Weg der zur Zeit aktiven Einheit angezeigt. Wenn Sie einmal klicken, erscheint eine Wegmarkierung, klicken Sie erneut, wird die Einheit zu dieser Position in Marsch gesetzt. Wenn Sie auf eine neues Feld klicken, wird eine neue Wegmarkierung angezeigt.

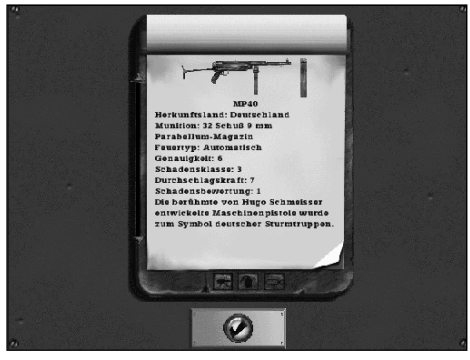
Feindbewegung
Wenn diese Option aktiviert ist, werden Feindbewegungen bei Gegenfeuer und während der Runde des Computerprogramms angezeigt.

Trefferwahrscheinlichkeit
Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint die Wahrscheinlichkeit in Prozent über dem Ziel-Cursor, wenn Sie ihn über ein mögliches Ziel bewegen.

Anzeige folgt aktiver Einheit
Wenn Sie diese Option aktivieren, folgt die Schlachtfeldanzeige den Bewegungen der zur Zeit gewählten Einheit. Um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, deaktivieren Sie diese Option.

Das Gitternetz
Mit dieser Option schalten Sie das Overlay-Gitternetz auf der Karte ein oder aus. Mit Hilfe des Gitternetzes ist das Layout der Karte, inkl. der Terrainfelder, sichtbar.

Wetterbedingungen
Mit dieser Option aktivieren oder deaktivieren Sie die Grafik- und Soundeffekte für Wetterbedingungen.



Online-Waffenenzyklopädie
In der Waffenenzyklopädie erscheinen wichtige Informationen zu allen Gegenständen, die eine Einheit im Spiel einsetzen kann. Im unteren Teil des Notizbuches befinden sich drei Schaltflächen: Waffen anzeigen, Sprengstoffe anzeigen und Ausrüstung anzeigen. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um die Gegenstände aus der entsprechenden Liste anzuzeigen. Jede Beschreibung besteht aus einer Abbildung und einer Informationsliste, die während des Spiels nützlich sein könnten. Um eine Seite umzublättern, klicken Sie auf die umgeknickte Blattecke rechts unten im Notizbuch. Um zur vorherigen Seite zurückzublättern, klicken Sie auf die geknickte Seite oben im Notizbuch. Sie können die Online-Waffenenzyklopädie aus allen Menüs aufrufen, in denen Gegenstände erscheinen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand.

Einzelnes Szenario

Wenn Sie hier klicken, können Sie eine von 15 möglichen Missionen aus der Kampagne auswählen. Der Bildschirm ist in die Teile Missionsauswahl, Missionsansicht und Missionsbeschreibung aufgeteilt.

Missionsauswahl

Dieser Bereich ist in zwei Teile unterteilt. Der Spieler kann aus den 15 Missionen der Kampagne eine auswählen oder dem Computer die Auswahl überlassen, der nach dem Zufallsprinzip eine der 15 Missionen wählt. Jede Mission ist wie eine Szene aus einem Filmdrehbuch. Dabei entspricht jeder Ausschnitt einer Mission. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Ausschnitt klicken, erscheint ein Bild in der Missionsansicht und gleichzeitig die dazugehörende Beschreibung im Bereich Missionsbeschreibung. Wenn Sie mit dem Cursor auf einen Missionsausschnitt zeigen, erscheint der Name der Mission in einem Popup-Infofenster.

Bereich der Missionsbeschreibung

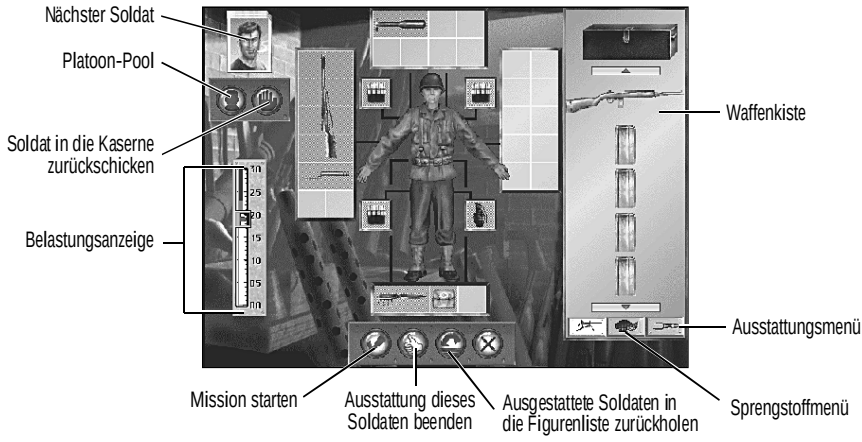
Hier werden eine kurze Beschreibung der jeweiligen Mission sowie die Einsatzziele des Spielers angezeigt.

Befehlsempfang

Auf diesem Bildschirm erscheinen die nächsten Missionsbefehle für Ihren Trupp. Captain Spencer erteilt als Zugführer Befehle, informiert über Geheimdienstmeldungen und unterbreitet Vorschläge zur Mission. Um die Einsatzbesprechung zu überspringen, klicken Sie entweder mit der linken Maustaste, oder Sie drücken die Leertaste.

Auswahl des Trupps

Nachdem Sie sich für ein einzelnes Szenario oder ein Kampagne-Spiel entschieden haben, erscheint dieses Menü. Zu Beginn einer neuen Kampagne stehen 32 Spielfiguren zur Verfügung. Um einen Soldaten in Ihren Trupp aufzunehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Bild. Es wird daraufhin mit einer amerikanischen Flagge unterlegt. Um Informationen über eine Spielfigur zu sehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Portrait. Daraufhin wird die Personalakte dieser Spielfigur eingeblendet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Personalakte der Spielfigur“ ab Seite 29. Wenn das Bild eines Truppmitglieds grau angezeigt wird, ist dieser Soldat verwundet, gefallen oder wurde mit einer Disziplinarstrafe belegt und ist somit nicht verfügbar.



Ausstattungsbildschirm

Die Truppmitglieder beginnen jedes Szenario ohne Ausrüstung und müssen diese aus der Waffenkiste erhalten. Die Oberfläche ist so ausgelegt, daß Sie mit einem Mausklick alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände aus der Waffenkiste an den Trupp verteilen und wieder zurück zur Neuverteilung in die Waffenkiste legen können. Im oberen Teil des Bildschirms erscheint eine Darstellung des Soldaten mit seinem Bild. Außerdem finden Sie hier alle einsatzspezifischen Ausrüstungsteile, die während der Einsatzbesprechung erwähnt wurden. Waffen, die Ihre Männer auf dem Schlachtfeld gefunden haben, stehen auch in der Waffenkiste zur Verfügung. Der Spieler hat die Möglichkeit, auch diese Waffen zu verwenden. Die Soldaten können ihre Ausrüstung am Ende der Mission behalten. Beim nächsten Mal erscheinen sie auf dem Ausstattungsbildschirm mit dieser Ausrüstung. Der Bildschirm ist wie folgt aufgeteilt:

Schaltfläche Bild/Nächster Soldat

Das Bild befindet sich in der oberen linken Bildschirmecke. Hinter dem Hauptbild befindet sich quasi ein Fotostapel der teilnehmenden Soldaten. Um den nächsten Soldaten im Trupp zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Bilder rückwärts durchzublättern.

Schaltfläche Platoon-Pool

Diese Schaltfläche befindet sich unterhalb des Bilds. Wenn Sie auf die Schaltfläche Platoon-Pool klicken, gelangen Sie zum Bildschirm Truppauswahl, auf dem Sie die derzeit gewählte Spielfigur gegen eine aus dem Platoon-Pool austauschen können. Sie können auf diesem Bildschirm bis zu acht Soldaten wählen bzw. abwählen.

Soldat in die Kaserne zurückschicken

Um einen Soldaten schnell aus dem Trupp zu entfernen, klicken Sie auf diese Schaltfläche. Dieser Soldat wird in den Platoon-Pool zurückgeschickt, und sein Platz in Ihrem Trupp bleibt zunächst frei.

Darstellung der Spielfigur

Dabei handelt es sich um die Darstellung des Soldaten, wie er auf der Schlachtfeldanzeige erscheint. Um die Spielfigur befinden sich einige Felder, die bestimmte Positionen am Körper der Spielfigur repräsentieren und

Gegenstände aufnehmen können. Die Felder stellen folgendes dar: Rucksack, Hemdtaschen, Hosentaschen, Gürtel, linker Arm/Schulter und rechter Arm/Schulter. Auf der Belastungsanzeige erscheint wieviel eine Spielfigur tragen kann. Wenn Sie auf den Körper des Soldaten klicken, wird ein Bildschirm mit seinen statistischen Daten angezeigt.

Waffenkiste

Oben rechts im Bildschirm befindet sich das Symbol einer Kiste, genannt Waffenkiste. Dort befinden sich alle Gegenstände, die einer Mission zugewiesen bzw. in vorherigen Kämpfen gefunden wurden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand in der Waffenkiste, dann wird dieser Gegenstand aufgenommen. Sie können daraufhin den Gegenstand über den Bildschirm ziehen und in eins der Felder um die Darstellung der Spielfigur plazieren oder zurück in die Waffenkiste legen. Im unteren Teil der Waffenkiste befinden sich drei Schaltflächen: Waffen, Sprengstoffe und Ausrüstung. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, wird die Liste sortiert und nur die entsprechenden Gegenstände werden angezeigt. Unter allen Waffen wird die entsprechende Munition angezeigt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt in der Waffenkiste klicken, wird der Eintrag der betreffenden Waffe in der Online-Waffenenzyklopädie eingeblendet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Online-Waffenenzyklopädie“ ab Seite 14.

Belastungsanzeige

Die Belastungsanzeige gibt an, wieviel Gewicht ein Soldat zur Zeit trägt und mit wieviel mehr Zusatzausrüstung er beladen werden kann. Die statistischen Angaben einer Spielfigur bestimmen, welche Belastung sie verträgt. Auf der Anzeige erkennen Sie, wie hoch die derzeitige Belastung ist. Eine Spielfigur kann zu Beginn zwischen 1 und 30 Gewichtseinheiten tragen (auch wenn er genug Platz für 38 Gegenstände hat). Sobald eine Figur mehr als 88% ihres max. Gewichts trägt (blaue Linie), wird von seinen Aktionspunkten jeweils ein 1 Punkt pro Einheit über dem Limit abgezogen. Wenn eine Figur mehr als 95% ihres maximalen Gewichts trägt, wird dies durch eine rote Linie angezeigt. Sie ist dann nicht mehr in der Lage zu rennen. Die schwarze Linie steht für Lasten, die für die Spielfigur zu schwer sind.

Ausstattung beendet

Entspricht die Ausstattung einer Spielfigur Ihren Vorstellungen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche mit dem **nach oben zeigenden Daumen**, um sie aus der Figurenliste herauszunehmen. Daraufhin erscheint diese Spielfigur nicht mehr, wenn Sie durch die Figuren blättern. Dies eignet sich besonders gut, um festzustellen, welche Spielfiguren bereits fertig ausgerüstet sind und welche noch Ausrüstung benötigen. Bevor dieser Befehl ausgeführt wird, werden Sie aufgefordert, die Aktion zu bestätigen.

Soldat in Figurenliste zurückholen

Wenn Sie zu irgendeiner Zeit die Konfiguration einer fertig ausgestatteten Spielfigur laden wollen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Daraufhin kehren alle fertiggestellten Spielfiguren in die Figurenliste im Ausstattungsbildschirm zurück.

Mission starten

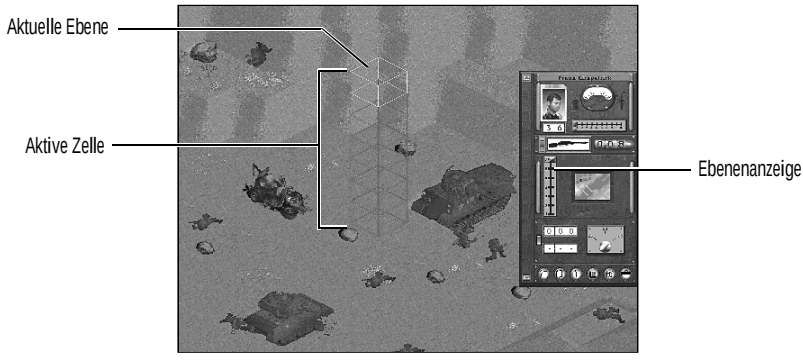
Wenn Sie hier klicken, wird der Ausstattungsbildschirm geschlossen und die Mission geladen.

Abbrechen

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kehren Sie zum Bildschirm Truppauswahl zurück.

Die Mission

Dabei handelt es sich um den tatsächlichen Einsatz. Der Einsatz des Trupps wurde bei der Erstellung der Mission bestimmt. Die auf Spielzügen basierende Handlung entwickelt sich, während die Soldaten des Trupps bewegt werden und auf gegnerische Einheiten stoßen. Der erste Zug wird immer von einem menschlichen Spieler ausgeführt. Die Mission endet entweder als Erfolg oder als Fehlschlag, abhängig von den bestimmten Einsatzparametern und ob sie erfüllt werden. In diesem Modus können Sie das Spiel während Ihrer Runde jederzeit speichern.



Der Zellencursor

Das Spiel wird in einer 3D-Koordinatenumgebung angezeigt, d. h. der Cursor paßt sich jedem Zelle genannten Bereich an. Eine Zelle ist ein von einem Rahmen umgebener 3D-Raum, der Koordinaten für Bewegung, Spielfigur sowie Terraindaten enthält. Die Anzeige des Schlachtfelds besteht aus sieben übereinanderliegenden Schichten. Während Sie den Cursor auf dem Spielfeld bewegen, paßt er sich der Terrainform an. Um die Zellenoberfläche im 3D-Raum anzuheben, drücken Sie die **A**-Taste, um sie abzusenken, die **Z**-Taste.

Bewegung

Um eine Spielfigur zu bewegen, zeigen und klicken Sie auf eine Stelle. Daraufhin bewegt sich die Figur zu dieser Position. Um die Bewegungsart der Spielfigur zu ändern (Gehen, Laufen, Kriechen), klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die **bedarfsorientierte Menüschnittstelle (BOMS)** aufzurufen und wählen die Schaltfläche zum Öffnen des Menüs Bewegung. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Bedarfsorientierte Menüschnittstelle“ ab Seite 23. Es kann sich immer nur eine Spielfigur gleichzeitig in einer Zelle befinden, allerdings wird die Bewegung nicht durch verwundete oder gefallene Soldaten eingeschränkt.

Schießen

Um auf einen Gegner zu zielen, bewegen Sie den Cursor auf die Zelle, auf der sich der Gegner zur Zeit befindet. Der Cursor nimmt daraufhin die Form eines Visiers an und die Trefferwahrscheinlichkeit der Spielfigur wird angezeigt. Wenn Sie mit der linken Maustaste klicken, feuert die aktive Spielfigur auf die anvisierte Figur. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Bedarfsorientierte Menüschnittstelle“ ab Seite 23.

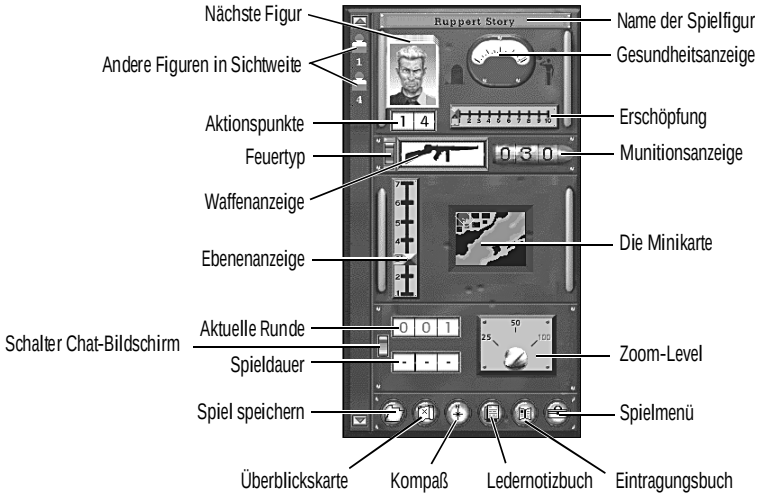
Richtungswechsel

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Kompaß" im Schiebe-Infobereich, oder drücken Sie bei gedrückter **NUM**-Taste die entsprechende Taste auf dem numerischen Tastenfeld, um die Blickrichtung der gewählten Spielfigur zu ändern. Die Blickrichtung ist sehr wichtig, um zu bestimmen, was eine Figur sehen kann. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Bedarfsorientierte Menüschnittstelle" ab Seite 23. Der Blickwinkel einer Spielfigur beträgt 180 Grad. Deshalb ist es möglich, daß Spielfiguren, die nicht aufpassen, von hinten angegriffen werden.

Der Behälter

Alle Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder Sprengstoffe, die sich auf der Karte befinden, werden als Behälter angezeigt. Bei einem Behälter handelt es sich entweder um einen Leichnam oder einen Waffenstapel. Mit Hilfe der Schaltfläche Gegenstände untersuchen auf der BOMS-Schnittstelle können Sie anzeigen, was sich im Behälter befindet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Bedarfsorientierte Menüschnittstelle“ ab Seite 23.

Bildschirme und Menüs während einer Mission



Der Schiebe-Infobereich

Beim Schiebe-Infobereich (SI) handelt es sich um ein Fenster, das von rechts auf den Bildschirm geschoben wird bzw. wieder verschwindet, wenn Sie die **Leertaste** drücken. Dort finden Sie Informationen und Steuerelemente für den Spielverlauf.

Die Namensleiste

Oben auf dem SI befindet sich die Namensleiste mit dem Namen des Soldaten.

Bild des Soldaten

Dabei handelt es sich um ein Farbfoto der Spielfigur. Um den nächsten Soldaten des Trupps auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild. Die Ansicht wird daraufhin auf die Position dieses Soldaten zentriert. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild klicken, können Sie die Mannschaftsaufstellung in umgekehrter Reihenfolge durchblättern.

Aktionspunkteanzeige

Unter dem Soldatenbild erscheinen die derzeitig verfügbaren Aktionspunkte der Spielfigur. Der gleiche Wert wird auch auf der Schlachtfeldanzeige über dem Kopf des Soldaten angezeigt. Aktionspunkte werden verbraucht, wenn sich der Soldat bewegt, kämpft oder Ausrüstungsgegenstände benutzt, deshalb vermindert sich die Anzeige stetig. Soldaten können keine Aktionspunkte sammeln, wenn Sie sie einen Zug lang nicht bewegen. Jede Spielfigur erhält je nach Dienstgrad und Belastung eine bestimmte Punktezahl pro Runde. Wenn die Spielfigur eine Aktion ausführt, die mehr als die verbliebenen Aktionspunkte kostet, kann sie in die „roten Zahlen“ kommen. Dabei handelt es sich um eine außergewöhnliche Anstrengung und der Soldat wird übermäßig erschöpft. Bei zu häufiger Überanstrengung kann sich der Soldat völlig verausgaben. Zu Beginn der nächsten Runde werden dieser Spielfigur dann die roten Punkte von ihren Gesamtaktionspunkten bei Rundenbeginn abgezogen.

Gelegenheitsfeuer

Soldaten, die am Ende eines Zuges noch Aktionspunkte übrig haben, haben unter Umständen die Möglichkeit, auf einen gegnerischen Soldaten zu schießen, wenn er in Sichtweite kommt. Dies nennt man „Gelegenheitsfeuer“. Wenn eine Spielfigur die Möglichkeit für Gelegenheitsfeuer erhält, erscheint ein Fenster, auf dem Sie sich entscheiden können, ob die Spielfigur schießen

soll oder nicht. Es kann geschehen, daß die Spielfigur mit ihren Aktionspunkten während des Gelegenheitsfeuers in die „roten Zahlen“ kommt. Diese negativen Aktionspunkte werden in der nächsten Runde von der Gesamtpunktzahl dieser Spielfigur abgezogen. Mit der Schaltfläche Zug beenden im Aktionsbereich können Sie das Gelegenheitsfeuer beenden.

Jeder Soldat im Trupp kann die Möglichkeit für Gelegenheitsfeuer erhalten. Dabei durchläuft jede Spielfigur die Gelegeheitsfeuerphase individuell. Während des Gelegenheitsfeuers ist es nicht möglich, von einer Spielfigur zu einer anderen zu wechseln.

Weitere Informationen finden Sie in „Anhang A - Aktionen und Kosten“ ab Seite 58.

Gesundheitsanzeige

Diese Anzeige gibt den Gesundheitszustand der Spielfigur an. Die Anzeige reicht von perfekter Gesundheit (Symbol eines salutierenden Soldaten) bis zum Tod (Symbol eines Grabsteins) und ist unterteilt.

Ermüdungsanzeige

Diese Anzeige zeigt den Grad der Ermüdung einer Spielfigur an. Die Anzeige ist durch eine zehnstufigen Skala unterteilt. Dabei bedeutet 1 die niedrigste Einstellung, d. h. keine Ermüdung und 10, daß die Spielfigur so müde ist, daß sie sich nicht mehr bewegen kann. Wenn die Spielfigur auf dem Schlachtfeld verletzt wird, bewegt sich die Anzeige von links nach rechts. Der Ermüdungszustand beeinflußt die Aktionspunkte, die die Spielfigur beim nächsten Spielzug erhält. Auf jeder Einteilung der Skala verliert die Spielfigur 10% ihrer Aktionspunkte, d. h. wenn die Ermüdungsanzeige auf 5 steht, erhält der Soldat pro Zug nur 50% seiner Aktionspunkte. Die Ermüdung hat auch Einfluß auf die Zielfähigkeit des Soldaten.

Waffenauswahl

Auf diesem Feld wird die aktuelle Waffe als schwarze Silhouette angezeigt. Um vorwärts durch die Waffen zu schalten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Silhouette der Waffe. Daraufhin nimmt sie die Form der nächsten verfügbaren Waffe an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Online-Waffenenzyklopädie zu öffnen. Bei jedem Klick auf die Waffenauswahlscheibe erhält die aktive Spielfigur die neue Waffe, auf die Sie klicken. An diesem Punkt kann der Spieler ein Messer für den Nahkampf wählen oder alle Waffen beiseite legen und die Faust für ein Handgemenge wählen.

Schalter Feuertyp

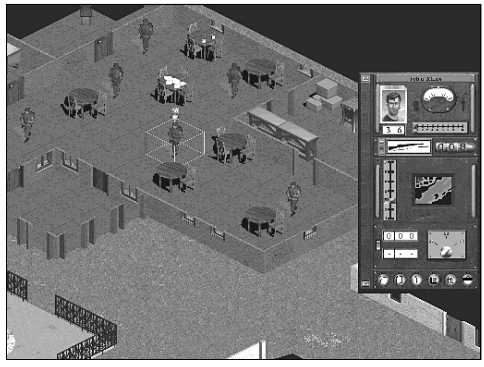
Dabei handelt es sich um einen Schalter an der linken Seite der Waffenauswahl, mit dem Sie zwischen Einzelschuß- und Automatikfeuer umschalten. Wenn eine Waffe über beide Feuerarten verfügt, dann können Sie beide einsetzen. Nicht verfügbare Auswahlmöglichkeiten werden grau dargestellt. Sie können den Schalter nicht bewegen. Einzelschüsse sind sehr viel genauer, aber unter Umständen nicht direkt tödlich. Automatikfeuer ist weniger genau, aber es bedeutet, daß das Ziel mehrere Male getroffen wird.

Munitionsanzeige

Diese Anzeige gibt an, wieviel Munition sich zur Zeit in der aktuellen Waffe befindet. Das Symbol hat die Form einer Patrone, und die Anzahl der verbleibenden Munition wird angezeigt. Während Sie Munition verbrauchen, wird die Anzeige heruntergezählt. Wenn die gesamte Munition aufgebraucht ist, erscheint 000 in der Anzeige. Wenn sich die aktive Spielfigur in einem Panzer befindet, wird ihre aktuelle Waffe als Faust angezeigt.

Schalter Level-Auswahl

Mit der Level-Auswahl können Sie die Anzeigeebene absenken, indem Sie die nächst höhere Ebene entfernen, um anzuzeigen, was dahinter verborgen liegt, z. B. Truppmitglieder. Gegnerische Soldaten, die sich verstecken oder sich außerhalb der Sichtweite befinden, können nicht durch Änderung der Anzeigeebene aufgedeckt werden. Jede Zelle im Spiel ist sieben Ebenen hoch. Zu Beginn ist die Level-Auswahl auf die Ebene des zur Zeit gewählten Soldaten eingestellt.



Die Minikarte

Dabei handelt es sich um eine computergenerierte Version der Schlachtfeldanzeige. Eigene Spielfiguren werden als grüne, feindliche als rote und Zivilisten als weiße Punkte angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Karte, und springen Sie zu einem beliebigen Punkt auf der Hauptspielkarte, um Gebäude oder Objekte auf der Karte zu untersuchen. Bei der Minikarte handelt es sich um eine Ansicht aus der Vogelperspektive (rechteckige Ansicht), während die Schlachtfeldanzeige perspektivisch dargestellt wird. Der auf dem Bildschirm angezeigte Ausschnitt der Hauptspielkarte wird auf der Minikarte durch ein weißes Quadrat oder Rechteck dargestellt. Die Minikarte zeigt eine kombinierte Ansicht aller Ihnen unterstehenden Soldaten an.

Spielzuganzeige

Diese Anzeige informiert Sie darüber, wie viele Spielzüge seit Beginn der Mission vergangen sind. Der Text erscheint rot.

Anzeige der maximal möglichen Züge

Diese Anzeige gibt die Zahl der restlichen Spielrunden an. Die Anzeige wird nur bei Missionen mit maximaler Zuganzahl aktiviert. Wurde für die Mission keine maximale Zuganzahl festgelegt, erscheinen statt der Ziffern auf der Anzeige Bindestriche.

Zoom-Einstellung

Mit dieser Anzeige wird die Ansicht skaliert, um sie an die sichtbare Größe des angezeigten Ausschnitts der Hauptspielkarte anzupassen. Drei Einstellungen stehen für diese Option zur Auswahl: 100%, 50% und 25%. Zu Beginn einer Mission wird der Maßstab des Spiels auf 100% eingestellt.

Chat-Bildschirm

Neben der Anzeige für die Zuganzahl befindet sich ein Schalter, mit dessen Hilfe Sie das Chat-Fenster auf dem SI-Bereich anzeigen können. Bei einem Multiplayer-Spiel geben Sie in dieses Feld die Nachrichten an Ihre Mitspieler ein. Im Chat-Fenster können Sie Nachrichten empfangen und Spielerhinweise eingeben. Im oberen Teil des Fensters geben Sie die

Textnachricht ein. Im unteren Teil werden empfangene Nachrichten und eingegebene Texte angezeigt.

Chat-Meldungen können im privaten Modus oder als Übertragung gesendet werden. Um eine private Nachricht an einen einzelnen Spieler zu senden, geben Sie vor der Nachricht die ID dieses Spielers, gefolgt von einem Doppelpunkt, ein. Beispielsweise: **Thomas: Deutsche befinden sich auf Deiner linken Seite!** Daraufhin wird ein Chat-Kanal nur für private Meldungen konfiguriert. Um den Übertragungsmodus wiederherzustellen, geben Sie vor der Meldung einen Doppelpunkt ein, zum Beispiel: :**Vive la France!**

Schaltfläche Spiel speichern

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint das Menü Spiel speichern. Während Ihrer Runde können Sie das Spiel jederzeit speichern. (Beim Multiplayer-Spiel ist die Schaltfläche deaktiviert.)

Schaltfläche Überblickskarte

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die vollständige Karte auf, die der Trupp bei Missionsbeginn erhält. Bei dieser Karte handelt es sich um eine topographische Landkarte, auf der Missionsziele, Startposition und Ausgangspunkte durch Fähnchen markiert wurden. Außerdem wurde vom Captain die vorgeschlagene Route eingezeichnet.

Schaltfläche Kompaß

Wenn Sie diese Option öffnen, wird ein Kompaß angezeigt. Die aktuelle Blickrichtung der aktiven Spielfigur wird rot hervorgehoben. Um die Blickrichtung zu ändern, bewegen Sie die Maus über eine andere Richtungsmarkierung auf dem Kompaß. Klicken Sie mit der linken Maustaste. Der gewählte Soldat blickt in diese Richtung, und die entsprechende Anzahl von Aktionspunkten wird abgezogen. Drücken Sie die **ESC**-Taste, um den Kompaß zu schließen, ohne die Blickrichtung der Spielfigur zu ändern.

Schaltfläche Ledernotizbuch

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Ledernotizbuch angezeigt. Dabei handelt es sich um ein Standardnotizbuch, in dem die Spielfiguren wichtige Informationen und Missionsziele sowie für sich selbst gedachte Anmerkungen oder während der Mission geführte Unterhaltungen nachlesen können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Ledernotizbuch“ ab Seite 31.

Schaltfläche Personalakte der Spielfigur

Dabei handelt es sich um ein Dossier mit Informationen, die die Armee über einen bestimmten Soldaten hat. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Personalakte der Spielfigur“ ab Seite 29.

Schaltfläche Spielmenü

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Bildschirm mit Optionen eingeblendet, die denen im Hauptmenü ähnlich sind. Auf diesem Bildschirm stehen die Befehle Zurück zum Hauptmenü, Spiel laden, Mission neu starten, Optionen und SOLDIERS AT WAR beenden zur Auswahl. Klicken Sie auf das **X**-Symbol, um zum aktuellen Spiel zurückzukehren. Klicken Sie auf das **Häkchen**-Symbol, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Symbolleiste Feind in Sicht

Auf der Symbolleiste längs der linken Seite des SI-Bereichs sehen Sie ein Symbol für jeden anderen sichtbaren Feind oder Zivilisten. Deutsche, Franzosen, Italiener, Zivilisten und eigene Spielfiguren, die nicht zur Einheit des Spielers gehören, werden auf der Symbolleiste in den Farben der jeweiligen Landesflagge angezeigt

Wenn Sie auf ein Symbol klicken, wechselt die Ansicht zum Standort der jeweiligen Spielfigur.

DIE BEDARFSORIENTIERTE MENÜSCHNITTSTELLE

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Schlachtfeldanzeige klicken, wird das Aktionsmenü eingeblendet, über dessen Schaltflächen der Zugriff auf andere Spielmenüs und Aktionen möglich ist. Wenn Sie auf eine der runden Symbole klicken, führt die aktuelle Spielfigur die entsprechende Aktion aus. Mit den kapselförmigen Symbolen auf der rechten Seite öffnen Sie weitere Menüs.

Aktionsschaltflächen

Stehen

Damit befehlen Sie einer zur Zeit knienden oder liegenden Spielfigur, sich hinzustellen. Diese Schaltfläche bleibt solange aktiv, bis Sie eine andere Stellung wählen oder die Spielfigur eine rennende bzw. gehende Bewegung beendet und stehen bleibt.

Knien

Damit befehlen Sie einer zur Zeit stehenden oder liegenden Spielfigur, sich hinzuknien. Diese Schaltfläche bleibt solange aktiv, bis Sie eine andere Stellung wählen.

Hinlegen

Damit befehlen Sie einer zur Zeit knienden oder stehenden Spielfigur, sich hinzulegen. Diese Schaltfläche bleibt solange aktiv, bis Sie eine andere Stellung wählen oder die Spielfigur eine rennende bzw. gehende Bewegung beendet und stehen bleibt.

Punkte sparend

Wenn Sie diese Option aktivieren, verbraucht die Spielfigur nur so viele Aktionspunkte bei einer Bewegung, daß sie anschließend noch einen schnellen oder gezielten Schluß durchführen kann. Dabei werden auch Stellungsänderungen berücksichtigt. Diese Option bleibt solange aktiv, bis Sie sie ausschalten. **Hinweis:** Punkte sparend hat Vorrecht vor den anderen oben aufgeführten Optionen. Um eine andere Bewegung oder Stellung zu wählen, beenden Sie den Modus Punkte sparend, und aktivieren Sie den Stellungs- oder Bewegungsmodus.

Waffe auf das Ziel ausrichten

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Ziel-Cursor aktiviert, und Sie können

ein beliebiges Objekt im Spiel anvisieren. Panzer können mit jeder Waffe anvisiert werden, es wird aber kein Zielcursor angezeigt, weil sich das eigentliche Ziel innerhalb des Panzers befindet.

Gezielter Schuß

Wenn Sie diese Option wählen, ist die Spielfigur in der Lage, Gegner ausfindig zu machen und mit einer größeren Genauigkeit zu treffen. Die Gefahr von Querschlägern wird vermindert. Diese Schaltfläche bleibt solange aktiv, bis Sie sie deaktivieren. Alle Spielfiguren befinden sich innerhalb von zwei Ebenen in einer Zelle. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird automatisch auf den oberen Körper gezielt.

Zelle untersuchen

Damit können Sie sehen, welche Objekte sich in der aktuellen Zelle der gewählten Spielfigur befinden. Mit diesem Befehl können Sie den Inhalt eines Behälters, eines Leichnams oder einer Spielfigur anzeigen. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein aufgelistetes Objekt klicken, wird die Online-Waffenenzyklopädie angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Online-Waffenenzyklopädie“ ab Seite 13.

Ansicht zentrieren

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Ansicht auf die zur Zeit aktive Spielfigur zentriert.

Nächste freie Spielfigur

Die Anzeige wird daraufhin zur nächsten Spielfigur im Trupp weitergeschaltet, die während des aktuellen Zugs noch nicht bewegt wurde.

Zug beenden

Mit diesem Befehl beenden Sie den Zug für die aktive Seite. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken und einige Spielfiguren noch Punkte übrig haben, können Sie während der gegnerischen Runde auf die Handlung einer feindlichen Spielfigur reagieren und diese überraschen. Wenn eine Spielfigur die Möglichkeit zum Gelegenheitsfeuer erhält, werden Sie aufgefordert, dies zu bestätigen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Gelegenheitsfeuer“ ab Seite 28.

Mission beenden

Diese Option kann erst gewählt werden, wenn das Dialogfeld "Mission erfüllt (Sieg)" am Ende eines Einsatzes erscheint. Vor Verlassen der Karte kann Ihr Trupp zuerst das Gebiet durchforsten. Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie die Mission jederzeit beenden, nachdem Sie die Einsatzziele erfüllt haben.

Menüs

Das Menü Bewegungen

Ihre Soldaten können sich auf drei verschiedene Arten bewegen. Die Bewegungsoptionen bleiben solange aktiv, bis Sie einen anderen Modus wählen. Da eine Bewegung nicht rückgängig gemacht werden kann, sollten Sie erst in diesem Menü nachschauen, wenn Sie den aktuellen Bewegungsmodus eines Soldaten nicht kennen, ehe Sie eine Bewegung ausführen.

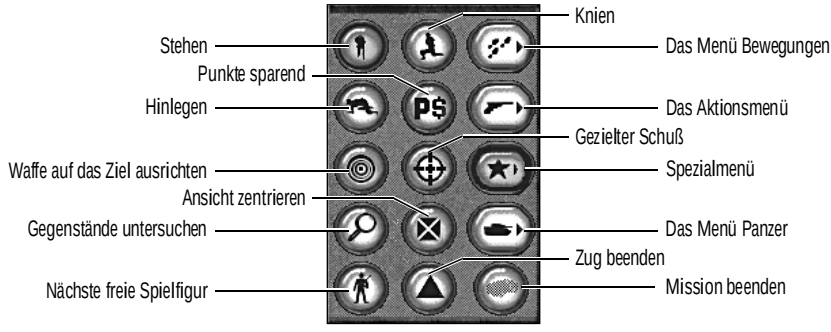
Gehen

Wenn Sie diesen Befehl geben, wird die Spielfigur in den Gehen-Modus versetzt. Falls die Figur noch nicht steht, wenn Sie den Befehl geben, dann steht sie auf. Diese Schaltfläche bleibt für schnelle Bewegung aktiviert, bis Sie einen anderen Bewegungstyp wählen.

Laufen

Durch diesen Befehl wird die Spielfigur in den Laufen-Modus versetzt. Diese Schaltfläche bleibt für schnelle Bewegung aktiviert, bis Sie einen anderen Bewegungstyp wählen. Ein laufender Soldat kann sich sehr viel weiter bewegen als ein gehender, allerdings nimmt seine Zielgenauigkeit ab, wenn er eine Waffe abfeuert.

Kriechen
Damit versetzen Sie die Spielfigur in den Kriechen-Modus. Diese Schaltfläche bleibt aktiviert, bis Sie einen anderen Bewegungstyp wählen. Ein liegender Soldat hat eine sehr gute Zielgenauigkeit und wird nicht so schnell getroffen, sein Bewegungsspielraum wird jedoch sehr stark eingeschränkt.



Das Aktionsmenü

Granate werfen
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint das Menü Granate, aus dem Sie die gewünschte Granate auswählen können. Das Menü Granate wählen erscheint. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Granate, um sie zu markieren und dann auf das **Häkchensymbol** um sie zu wählen. Daraufhin nimmt der Cursor die Form einer Granate an. Wenn Sie damit auf eine Zelle klicken, wirft der Soldat die Granate auf diese Position. Die Granate hat nur eine begrenzte Reichweite. Wenn Sie eine zu weit entfernte Position wählen, verschwindet der Cursor oder eine Nachricht erscheint, daß Sie die Granate nicht so weit werfen können. Im Menü Granate können Sie die Granaten nach Typ sortieren oder eine Liste aller verfügbaren Granaten anzeigen. Des weiteren können Sie mit den Riemen an der linken und rechten Seite durch alle Granaten im Inventar blättern. Diese Schaltfläche ist deaktiviert, wenn die Spielfigur nicht genügend Aktionspunkte hat, um eine Granate zu werfen, oder wenn sie keine Granaten hat.

Gewehrgranaten funktionieren auf dieselbe Weise. Sie werden jedoch abgeschossen und nicht geworfen. Deshalb haben sie eine sehr viel größere Reichweite.

Waffe nachladen
Mit dieser Schaltfläche können Sie die aktuelle Waffe der Spielfigur nachladen.

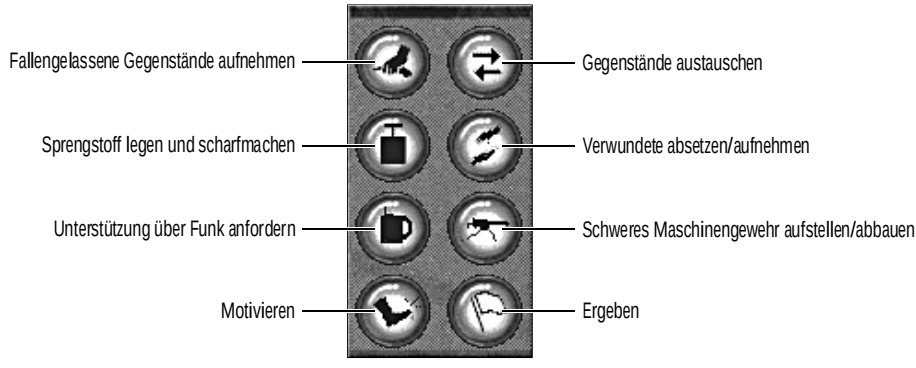
Erste Hilfe
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, nimmt der Cursor die Form eines roten Kreuzes an. Daraufhin kann eine Spielfigur sich selbst oder angrenzende Truppmitglieder medizinisch versorgen. Die Schaltfläche Erste Hilfe wird aktiviert, wenn der Soldat einen Erste-Hilfe-Kasten hat und verwundet ist,

oder wenn er sich in einer angrenzenden Zelle zu einem verwundeten Kameraden befindet.

Umschauen
Wenn Sie diesen Befehl geben, behält die Spielfigur ihre ursprüngliche Blickrichtung bei, schaut jedoch von links nach rechts in einem Radius von 360 Grad. Das heißt, der Soldat unterbricht seine Tätigkeit und schaut über die Schulter.

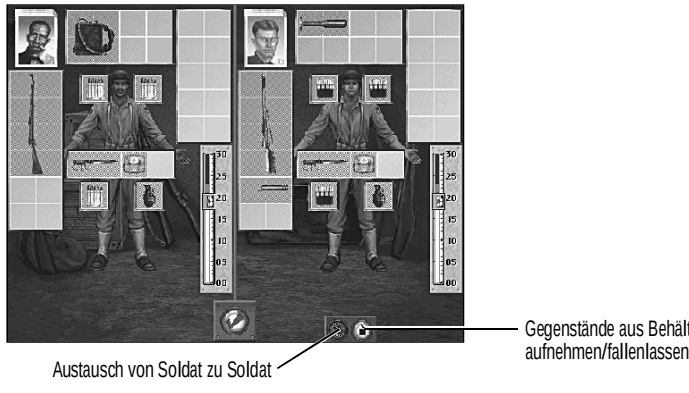
Tür öffnen/schließen
Diese Option eignet sich für offene und geschlossene Türen. Wenn eine Spielfigur neben einer Tür steht und Sie auf diese Schaltfläche klicken, dann öffnet sie eine geschlossene Tür und schließt eine geöffnete. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn die Spielfigur neben einer Tür steht, bzw. wenn sie nicht zur Tür schaut.

Draht durchschneiden
Diese Schaltfläche wird grau unterlegt, wenn die Spielfigur nicht neben einem Drahtzaun oder neben Stacheldraht steht bzw. wenn sie keinen Drahtschneider bei sich hat. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, schneidet die Spielfigur ein ausreichend großes Loch in den Zaun, um durchzugehen.



Optionen im Menü Spezial

Gegenständen fallenlassen/aufheben
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kann die Spielfigur Gegenstände aufsammeln oder fallenlassen, die sich in der aktuellen Zelle befinden. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint der Austauschbildschirm. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Austausch“ ab Seite 32. Sie können Aktionspunkte sparen, wenn Sie vor dem Aufnehmen von Gegenständen das Terrainfeld mit Hilfe der Schaltfläche Zelle untersuchen inspizieren.



Gegenstände untereinander austauschen
Damit öffnen Sie den Austauschbildschirm, auf dem Sie Objekte zwischen zwei Spielfiguren austauschen und Gegenstände aufsammeln oder fallenlassen können, die sich in ihren aktuellen Zellen befinden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Austauschbildschirm“ ab Seite 32. Objekte können nur ausgetauscht werden, wenn sich die Spielfiguren in benachbarten Zellen befinden.

Sprengladung legen und scharfmachen
Im Menü Sprengladung können Sie die Dauer des Zeitzünders für die Sprengladung festlegen. Die Dauer bis zur Zündung kann zwischen 1 und 8 Zügen betragen. Wenn beide Sprengladungstypen verfügbar sind, werden beide angezeigt und können ausgewählt werden. Nachdem Sie den Zeitzünder eingestellt und Sprengladung gewählt haben, klicken Sie auf Sprengladung legen und scharfmachen, um den Sprengstoff in Form eines Behälters auf den Boden zu stellen. Eine einmal aktivierte Sprengladung kann nicht mehr entschärft werden. Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn die aktive Spielfigur eine Sprengladung mit sich trägt.

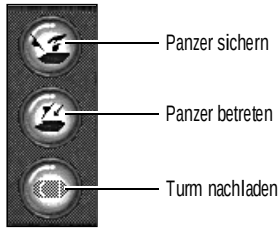
Verwundeten absetzen/aufnehmen
Mit Hilfe dieser Option kann ein Soldat einen Verwundeten aufnehmen oder absetzen. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn sich die aktive Spielfigur in einer angrenzenden Zelle zu einem verwundeten Soldaten befindet. Wenn die gewählte Spielfigur einen verwundeten Soldaten trägt, kann sie nur zu einem Bestimmungsort gehen. Waffen einsetzen oder kämpfen kann sie dann nicht.

Unterstützung über Funk anfordern
Nur Soldaten mit einem Funkgerät im Gepäck können das Funkgerät bedienen. Diese Schaltfläche wird grau unterlegt, wenn die Spielfigur über kein Funkgerät verfügt. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint das Menü Unterstützung. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Menü Unterstützung“ ab Seite 32.

Schweres Maschinengewehr aufbauen / abbauen
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, baut die aktive Spielfigur das schwere Maschinengewehr auf bzw. ab. Sie können die Waffe nur in aufgestelltem Zustand benutzen, da sie sehr groß ist und einen hohen Belastungswert hat. Wenn die Spielfigur das Maschinengewehr aufgebaut hat, kann sie sich erst von dieser Position wegbewegen, nachdem Sie auf die Schaltfläche Abbauen geklickt haben. Dann wird das Maschinengewehr abgebaut und die Spielfigur kann sich wieder auf der Karte umherbewegen. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn die aktuelle Spielfigur ein schweres Maschinengewehr trägt.

Motivieren
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn die gewählte Spielfigur Soldaten motivieren soll. Wenn die Figuren, die sich auf den Feldern in der Nähe befinden, auf die Motivation ansprechen, erhalten sie Aktionspunkte, abhängig von der Nähe zur motivierenden Spielfigur. Informationen darüber, welche Spielfiguren motiviert wurde und welche nicht erscheinen in einem Nachrichtenfenster.

Ergeben
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie gefragt werden, ob sich dieser Soldat wirklich dem Feind ergeben will. Wenn sich eine Spielfigur ergibt, wirft der Soldat alle Waffen und Gegenstände auf den Boden. Der Computer übernimmt jetzt die Steuerung der Spielfigur und führt den Soldaten umher. Ein gefangener Soldat bleibt solange in diesem Zustand, bis er befreit wird, z. B. wenn der gegnerische Soldat getötet wird oder die Mission endet. Wenn die Mission endet und die Spielfigur immer noch gefangen ist, wird sie zu einem Kriegsgefangenen.



Das Menü Panzer

Panzer sichern
Um einen Panzer zu sichern, muß die Spielfigur neben dem Panzer stehen und über eine Erschütterungsgranate verfügen. **Hinweis:** Mit einer Splittergranate setzen Sie den Panzer außer Funktion. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Menü Granate zu öffnen. Wenn Sie eine Granate wählen, wirft sie der Soldat in den Panzer.

In Panzer einsteigen/verlassen
Um in einen Panzer einzusteigen, muß die Spielfigur neben dem Panzer stehen, nicht aber davor oder dahinter. Wenn eine Spielfigur versucht, in einen Panzer einzusteigen, der noch nicht gesichert wurde, läuft sie Gefahr, von der Panzerbesatzung getötet zu werden. Um einen Panzer zu verlassen, klicken Sie auf das Symbol Panzer verlassen. Daraufhin nimmt der Cursor die Form eines roten Pfeils an, mit dem Sie die Ausgangszelle wählen. Die Spielfigur kann den Panzer nur in eine Zelle links oder rechts neben dem Panzer verlassen.

Turm laden
Mit dieser Option beladen Sie den Gefechtsturm des Panzers. Diese Option ist nur aktiv, wenn sich eine Spielfigur im Panzer befindet und die Kanone des Panzers leer ist. Nachdem der Turm beladen wurde, können Sie mit der Schnellschuß-Option die Kanone abfeuern.

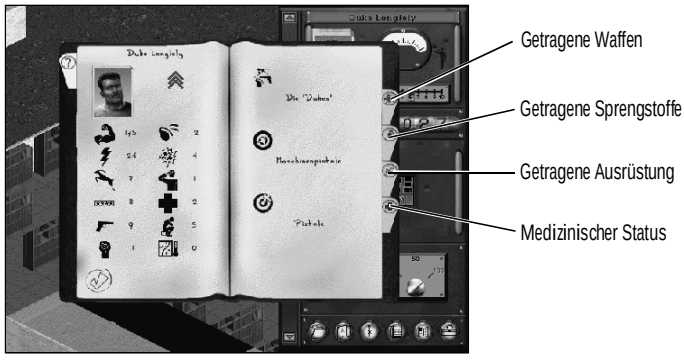
WEITERE AKTIONEN

Gelegenheitsfeuer

Wenn Soldaten am Ende der Spielrunde noch über Aktionspunkte verfügen, haben sie die Möglichkeit, auf feindliche Figuren zu schießen, die durch ihre Bewegung sichtbar werden. Dies nennt man „Gelegenheitsfeuer“. Wenn eine Spielfigur die Möglichkeit für Gelegenheitsfeuer erhält, erscheint ein Fenster, auf dem Sie sich entscheiden können, ob die Spielfigur schießen soll oder nicht. Es kann geschehen, daß die Spielfigur mit ihren Aktionspunkten während des Gelegenheitsfeuers in die „roten Zahlen“ kommt. Diese negativen Aktionspunkte werden in der nächsten Runde von der Gesamtpunktzahl dieser Spielfigur abgezogen. Mit der Schaltfläche Zug beenden im Aktionsbereich können Sie das Gelegenheitsfeuer beenden.

Minen suchen

Bei Missionen, in denen Ihre Soldaten Gefahr laufen, auf feindliche Minen zu treten, steht ein Minensuchgerät zur Verfügung. Wenn eine Spielfigur mit einem Minensuchgerät ein Terrainfeld mit einer Mine betritt, wird die Mine offengelegt und entschärft. Daraufhin können andere Soldaten diese Zelle betreten ohne die Mine auszulösen.



Personalakte der SPIELFIGUR

Wenn Sie auf die Schaltfläche Personalakte im SI-Bereich oder mit der rechten Maustaste auf das Portraitbild auf dem Bildschirm Truppauswahl klicken, wird die Personalakte der entsprechenden Spielfigur geladen. Bei der Personalakte handelt es sich um ein Dossier über den einzelnen Soldaten mit allen wichtigen Informationen. Sie enthält statistische Daten der jeweiligen Spielfigur, erhaltene Orden, den Inhalt des Inventars und eine Schadensbewertung. Auf diese Weise erfahren Sie mit einem Blick alle wichtigen Einzelheiten über die jeweilige Spielfigur.

Buch

Das aufgeschlagene Buch ist in fünf Abschnitte und sechs Seiten unterteilt: Informationen über die Spielfigur (Seite 1&2), Waffen/Munition (Seite 3), Sprengstoffe (Seite 4), Ausrüstung/Gegenstände (Seite 5) und medizinischer Status (Seite 6). Auf jeder Seite erscheinen Bildlaufpfeile, um mehr als eine Seite mit Informationen einsehen zu können.

Informationen über die Spielfigur - Seiten 1 und 2

Die Informationen zur Spielfigur sind folgendermaßen aufgebaut:

Name

Ganz oben auf der Statistikseite sehen Sie den vollständigen Namen der Spielfigur. In einem benutzerdefinierten Spiel, das mit dem Scenario Builder erstellt wurde, erscheint hier kein Name.

Bild

In der oberen linken Ecke der Personalakte befindet sich das Bild der Spielfigur.

Dienstgrad

Hier erscheint der Dienstgrad der Spielfigur. Im Verlauf einer Kampagne werden Soldaten befördert. Die Angabe des Dienstgrads befindet sich direkt neben dem Bild. Je höher der Dienstgrad, desto mehr Aktionspunkte hat ein Soldat.

Fähigkeiten

Dabei handelt es sich um eine Liste aller statistischen Angaben, die die Spielfigur definieren. Die statistischen Angaben erscheinen unterhalb des Bildes und der Angabe des Dienstgrades und sind in zwei Zeilen unterteilt. Folgende statistische Werte werden aufgeführt: Erfahrung (EX), Waffenbewertung (WR), Kampfbewertung (FR), Wurfbewertung (TR), Sprengstoffbewertung (ER), Führungsqualitäten (LD), Medizinische Bewertung (MD), Ermüdung (FA) und Missionspunkte (MP). Die unterschiedlichen Fähigkeiten werden durch Symbole dargestellt und die Informationen (Zahlen) durch Textangaben:

EX: 5	WR: 6	FR: 2
TR: 2	ER: 3	LD: 2
MD: 6	FA: 4	MP: 100

Primäres Training(PT) und Sekundäres Training(ST)

Mit diesen vordefinierten Fähigkeiten der Spielfigur werden verschiedene statistische Bewertungen im Spiel bestimmt. Zur Auswahl stehen Keine, Pistole, Maschinenpistole, Repetiergewehr, Halbautomatikwaffe, Maschinengewehr und Sprengstoffe. Soldaten mit einer Spezialausbildung in einer Waffenklasse erhalten einen Trefferbonus, wenn sie diese Waffe abfeuern. Diese Werte werden zu Beginn einer Kampagne eingestellt.

Verliehene Orden

Unter dem Trainings-Abschnitt erscheinen alle Orden, die der Spielfigur verliehen wurden. Einem Soldaten können im Verlauf des Spiels viele verschiedene Orden verliehen werden: Bronze Star, Silver Star, Distinguished Service Cross, Medal of Honor und Purple Heart (WW II Victory und European African Campaign Medal werden nur nach erfolgreichem Abschluß des Kampagne-Spiels verliehen). Diese Informationen werden während einer Kampagne gesammelt.

Waffen/Munition - Seite 3

Wenn Sie auf das Register Waffen/Munition klicken, wird dieser Abschnitt der Personalakte angezeigt. Nacheinander erscheinen grafische Abbildungen der Waffen und Munition, die die Spielfigur zur Zeit besitzt. Unter jeder Waffe wird die entsprechende Munition für diese Waffe abgebildet.

Sprengstoffe - Seite 4

Wenn Sie auf das Register Sprengstoffe klicken, erscheinen grafische Abbildungen aller Granaten, Sprengladungen und Rauchgranaten, die die Spielfigur zur Zeit besitzt. Sie werden von oben nach unten angezeigt, wobei sich in jeder Zeile jeweils eine befindet.

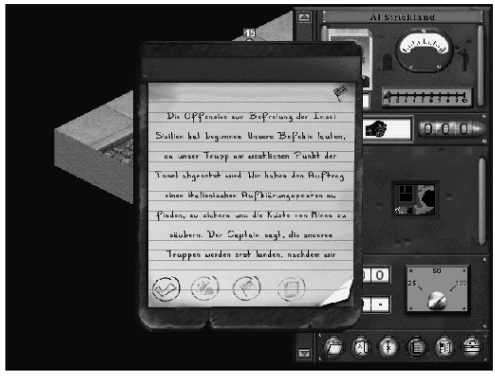
Ausrüstung - Seite 5

Wenn Sie auf das Register Ausrüstung klicken, erscheinen grafische Abbildung aller Ausrüstungsteile, z. B. Erste-Hilfe-Kasten oder Minensuchgerät, die die Spielfigur zur Zeit besitzt.

Medizinischer Status - Seite 6

In der Mitte der Seite sehen Sie eine Silhouette der Spielfigur. Auf dieser Abbildung erscheinen alle Wunden und bandagierten Wunden, die der Soldat im Kampf erhalten hat. Wenn die Wunde versorgt, d. h. verbunden wurde, wird statt der Wunde eine Bandage auf der Silhouette abgebildet. Ein Soldat kann an sechs Körperteilen verwundet werden: Kopf, Rumpf, linker und rechter Arm und linkes und rechtes Bein. Alle Soldaten beginnen eine Mission mit gutem Gesundheitszustand, keine Spielfigur ist verwundet oder bandagiert.

INHALT



Ledernotizbuch

Umschlag

Wenn Sie auf das Notizblock-Symbol im SI-Bereich klicken, erscheint das Ledernotizbuch (LFN). Wenn Sie das Notizbuch wählen, ist der Umschlag geschlossen. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um ihn zu öffnen.

Aufgeschlagen

Sobald das Notizbuch aufgeschlagen ist, können Sie Missionsziele und vorherige Nachrichten einsehen. Dabei werden die letzten zwei Nachrichten angezeigt. Für jeden Abschnitt erscheint in der rechten Ecke des Notizbuches ein entsprechendes Symbol für die Informationsart, außerdem wird jeder Bereich als erste Seite des Ledernotizbuches angezeigt. Um das Notizbuch zu schließen, klicken Sie auf das **Häkchen**.

Missionsziele

Die dritte Schaltfläche von links betrifft die Missionsziele. In diesem Bereich wird das Missionsziel des Trupps angezeigt.

Vorherige Nachrichten

Mit der vierten Schaltfläche von links rufen Sie vorherige Nachrichten auf. Immer wenn eine Spielfigur ein Informationssymbol mit einer Textmitteilung aktiviert, wird dieser Text im Ledernotizbuch angezeigt. Diese Textmitteilungen enthalten manchmal wichtige Informationen, die der Spieler kennen sollte. In diesem Abschnitt können Sie durch alle Textmitteilungen blättern, die Ihre Spielfiguren bisher erhalten haben. Jede Nachricht erscheint auf einer gesonderten Seite. Die letzte Nachricht erscheint dabei auf der obersten Seite. Alle anderen Nachrichten erscheinen auf den folgenden Seiten in der Reihenfolge ihres Eingangs. Oben auf jeder neuen Nachricht steht die Spielzugnummer, unter der die Nachricht empfangen wurde. Bei einem Multiplayer-Spiel erscheinen im Ledernotizbuch nur Nachrichten im Abschnitt Vorherige Nachrichten, die die Spielfiguren erhalten haben.

Austauschbildschirm

Dieser Bildschirm funktioniert eigentlich wie der Ausstattungsbildschirm, nur daß die Silhouetten von zwei Spielfiguren erscheinen. Siehe Abbildung auf Seite 26.

Der Aufbau des Bildschirms und die Felder entsprechen dem Ausstattungsbildschirm. Unter den Füßen der rechten Silhouette erscheinen aber zwei weitere Schaltflächen. Wenn Sie auf den Behälter klicken, wird die Spielfigur durch einen Behälter in Form einer Kiste ersetzt. In dieser Kiste befinden sich alle Gegenstände, die neben der Figur auf dem Boden lagen. Wenn Sie einen Gegenstand in den Behälter legen, wird die horizontale Ansicht aktiviert, die der Darstellung der Waffenkiste im Ausstattungsbildschirm entspricht.

Wenn Sie auf das Symbol Gegenstände austauschen klicken, wird der Behälter durch die Silhouette der Spielfigur ersetzt.

Jetzt kann der Spieler Gegenstände zwischen zwei Spielfiguren oder dem Behälter frei austauschen. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie das Symbol für den Behälter. Unterhalb des Symbols für den Behälter befindet sich der Rollbereich, auf dem die Gegenstände aus dem Behälter angezeigt werden. Befinden sich in einem Behälter mehrere gleiche Gegenstände, erscheint eine Zahl auf dem Gegenstand, die die Gesamtanzahl dieser Gegenstände im Behälter anzeigt. Sie können anschließend Gegenstände frei mit Hilfe von Drag-and-Drop von einem Feld in ein anderes bewegen. Außerdem befinden sich in diesem Fenster folgende Listenschaltflächen: Waffen, Sprengstoffe und Ausrüstung.

Menü Unterstützung

Wenn Sie auf die Schaltfläche Unterstützung per Funk anfordern im Abschnitt Spezial im Popup-Menü klicken, erscheint das Menü Unterstützung. Wenn die Spielfigur kein Funkgerät im Inventar besitzt oder keine Unterstützung verfügbar ist, wird diese Schaltfläche grau unterlegt. Nur der Soldat mit einem Funkgerät im Gepäck kann das Funkgerät bedienen. Das Menü Unterstützung sieht wie ein Funkgerät aus. Es besteht aus zwei Schaltern, zwei Schaltflächen und einem Lautsprecher, der Text anzeigt. Die Schalter sind in zwei Abschnitte unterteilt: Unterstützungstyp und Anzahl der Angriffe (falls verfügbar). Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Schalter klicken, wird der Schalter nach links bewegt, klicken Sie mit der rechten Maustaste, wird er nach rechts bewegt. Die Auswahl läßt sich nur auf diese Weise ändern.

Unterstützungstyp

Auf der linken Seite des Menüs befindet sich der Schalter Unterstützungstyp. Es stehen drei Auswahlmöglichkeiten von links nach rechts zur Verfügung: Artillerie, Mörser und Luft. Wenn Sie dieses Menü aufrufen, sollte standardmäßig der erste verfügbare Unterstützungstyp aktiviert sein.

Anzahl der Angriffe

Auf der rechten Seite des Menüs befindet sich der Schalter Anzahl der Angriffe. Dieser Wert bestimmt, wie viele Angriffe eines bestimmten Unterstützungstyps Ihnen während der Mission zur Verfügung stehen. Der Schalter hat zwei Stellungen: eins oder zwei. Diese Option ist aktiviert, wenn der gewählte Unterstützungstyp mehrere Angriffe zur Verfügung hat. Wenn mehr als ein Angriff gewählt wurde, bestimmen Sie nur ein Ziel. Wenn Sie das Menü aktivieren, steht der Schalter standardmäßig auf einen Angriff.

Textanzeige

Dieses Element befindet sich im oberen Teil des Menüs und repräsentiert den Lautsprecher eines Funkgeräts. An dieser Stelle erscheinen die Textausgaben. Der angezeigte Text wird vom gewählten Unterstützungstyp bestimmt. Wenn Artillerie-, Granatwerfer- oder Luftunterstützung gewählt wurde, lautet die Nachricht: „Ziel wählen.“ Wenn Sie auf das **Häkchen-Symbol** klicken, ändert sich die Form des Cursors und symbolisiert den Typ der gewählten Unterstützung. Die Unterstützung wird aktiviert, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Zelle klicken. Bei Luftunterstützung wird das Ziel erst in der Runde ausgewählt, in der die Unterstützung eintrifft.

Zielen

Wenn Sie auf das **Häkchensymbol** klicken, wird die Unterstützung aktiviert. Sie wählen daraufhin eine Zielzelle für den Angriff (mit Artillerie, Mörser oder per Flugzeug). Der Cursor nimmt daraufhin die Form des gewünschten Unterstützungstyps an. Nach der Auswahl der Zelle wird der entsprechende Unterstützungstrupp zur gewünschten Stelle bewegt.

Antworten

Sie hören eine verbale Antwort auf Ihre Unterstützungsanforderung. Nachdem Sie die Unterstützung durch Klicken auf die Zelle aktiviert haben, kommt die Antwort über das Funkgerät der Spielfigur. Es gibt zwei mögliche Antworten: **„Unterstützungsanforderung erhalten“**, gefolgt von **„Unterstützung ist auf dem Weg“**, oder **„Unterstützung ist nicht möglich.“** Auch wenn die Unterstützungsanforderung erfolglos verläuft, werden der Spielfigur Aktionspunkte für den Funkspruch abgezogen.

Artillerie

Sie gehört zu den wirkungsvollsten Kräften, über die der Truppführer verfügt. Wegen der großen Reichweite dieser Waffe können sich die Artilleriestellungen viele Meilen vom Angriffspunkt auf der taktischen Karte entfernt befinden. Deshalb kann die Artilleriegranate in einem Umkreis von 3x3 Blöcken einschlagen, wenn Sie den Punkt (Zelle) für den Angriff bestimmt haben Der Computer wählt nach dem Zufallsprinzip eine Zelle innerhalb des Aufschlagumkreises als Aufschlagsposition für die Artilleriegranate aus. Wenn Sie per Funk mehrere Artillerieangriffe angefordert haben, behandelt der Computer, entsprechend der Beschreibung oben, jeden Angriff einzeln. Artillerieunterstützung erreicht den Spieler nach drei bis fünf Zügen.

Mörser

Ein Mörser wird aus einer viel kürzeren Distanz als eine Artillerie von der taktischen Karte abgefeuert. Deshalb kann ein Mörser das Ziel auf der Karte viel schneller erreichen. Es dauert nur 1 bis 2 Züge, bis die Mörsergranate die Karte erreicht. Auch wenn die Reichweite geringer ist, handelt es sich um keine besonders genaue Waffe. Deshalb kann die Mörsergranate in einem Umkreis von 3x3 Blöcken einschlagen, wenn Sie den Punkt (Zelle) für den Angriff bestimmt haben. Wenn Sie per Funk mehrere Mörserangriffe angefordert haben, behandelt der Computer, entsprechend der Beschreibung oben, jeden Angriff einzeln.

Luft

Der Einsatz von Flugzeugen zur Unterstützung hat Vor- und Nachteile. Flugzeuge sind in der Regel sehr viel weiter vom Zielgebiet entfernt als Artillerieeinheiten. Wegen der großen Distanz, die Flugzeuge überbrücken müssen, bevor Sie das Zielgebiet erreichen, dauert es zwischen 3 und 10 Spielzüge, bis nach einer Unterstützungsanforderung die Flugzeuge im Zielgebiet ankommen. Die Piloten treffen jedoch normalerweise innerhalb

einer Zelle des Zielpunktes. Luftunterstützung auf der einen Seite und Artillerie- und Mörserangriffe auf der anderen Seite unterscheiden sich dadurch, daß bei einem Luftangriff mehrere Terrainfelder getroffen werden und Sie das Ziel für den Angriff erst beim Eintreffen der Flugzeuge wählen. Nachdem Sie das Zentrum eines Angriffs festgelegt haben, feuert die Luftunterstützung auf Ziele 5 Terrainfelder vor und 5 Terrainfelder hinter dem Zentrum in zwei Reihen nebeneinander. Dies repräsentiert ein aus dem Sturzflug Erdziele mit Bordwaffen angreifendes Flugzeug, das nach dem Angriff hochzieht und wegfliegt. Nur Mauern und große Objekte halten den Beschuß von Erdzielen auf. Wenn Sie per Funk mehrere Luftangriffe angefordert haben, behandelt der Computer, entsprechend der Beschreibung oben, jeden Angriff einzeln.

Missionsende

Dialogfeld Mission erfüllt (Sieg)

Nachdem Sie alle Missionsziele erfüllt haben, erscheint das Dialogfeld Mission erfüllt. Dieses Dialogfeld ist in zwei Bereiche unterteilt: Text und Schaltflächen. Der Textbereich informiert Sie über Ihren Sieg. Wenn Sie alle Missionsziele erfüllt haben, können Sie mit Ihrem Trupp auf der Karte bleiben und das Gebiet untersuchen oder den Einsatz beenden.

Mission fehlgeschlagen

Wurden die Missionsziele nicht erfüllt, oder sind alle Truppmitglieder gefallen, ist die Mission gescheitert. In diesem Fall erscheint ein Bildschirm mit Musik. Wenn dies passiert, kann das Spiel nicht fortgesetzt werden, und der Spieler muß die Mission wiederholen oder einen gespeicherten Spielstand laden.

Nachbesprechung

Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission in einem Kampagnespiel folgt die Nachbesprechungssequenz.

Wochenschauberichte

In einem Kino in den Staaten verfolgen alle Zivilisten die Kriegsberichte auf der großen Leinwand. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um durch die verfügbaren Filmausschnitte zu blättern.

Beerdigungen

Wenn eine Spielfigur im Kampf fällt, besuchen Sie kurz den Ehrenfriedhof und werfen einen Blick auf den Grabstein.

Bildschirm Verwaltung

Auf diesem Bildschirm erscheint eine Zusammenfassung der Vorgänge während der letzten Mission. Dazu gehören die Bilder der Soldaten, statistische Angaben und Symbole. Mit einem Blick erkennen Sie, wie Ihr Trupp sich bei der Mission bewährt hat. Ausführliche Informationen sind nur einen Mausklick entfernt.

Bilder

Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie vier Portraitbilder. Wenn Sie den Cursor über ein Bild bewegen und ruhen lassen, erscheint der Name der Spielfigur. Wenn ein Soldat bei der Erfüllung seiner Pflicht fällt, wird das Bild grau dargestellt und über seinem Gesicht erscheinen die Buchstaben K.I.A. Wurde ein Soldat schwer verletzt oder mit einer hohen Disziplinarstrafe belegt, steht er unter Umständen nicht für die nächste

Mission zur Verfügung. In diesem Fall wird sein Bild grau dargestellt, jedoch erscheinen die statistischen Angaben.

Symbole

Rechts neben jedem Bild erscheinen Informationssymbole. Welche Symbole angezeigt werden, hängt davon ab, was dem Soldaten während der vergangenen Mission passiert ist. Es gibt Symbole für zwei Optionen: Orden und Disziplinarstrafe. Wenn Sie auf diese Symbole klicken, werden ausführlichere Informationen zu den Disziplinarstrafen bzw. eine Filmanimationen zu verliehenen Orden angezeigt.

Orden

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol Orden, um die Ordensvitrine anzuzeigen. Wenn dieses Symbol erscheint, dann wurde der Soldat geehrt und hat für seine Heldentaten während der Mission einen Orden erhalten, oder der Soldat wurde so schwer verletzt, daß ihm das Purple Heart verliehen wurde. Wenn eine Spielfigur Orden erhalten hat, sind sie hier zu sehen.

Einem Soldaten können im Verlauf einer Kampagne folgende Orden verliehen werden: Medal Of Honor (Tapferkeitsmedaille), Bronze Star, Silver Star, Distinguished Service Cross, Purple Heart, European African Campaign Medal und World War II Victory Medal. Um mit einem Orden ausgezeichnet zu werden, muß die Spielfigur Missionspunkte für die Eliminierung feindlicher Soldaten und die Erfüllung von Einsatzzielen gesammelt haben. Ob der Soldat für seine Punkte mit einem Orden ausgezeichnet werden kann, hängt von den Werten in der folgenden Tabelle ab.

Verliehene Punkte:

Abgeschossene Gegner	5 Punkte
Erfüllte Missionsziele	Je nach Mission unterschiedlich

Verliehene Orden (Punkte)	**41-46**	**47-60**	**61-76**	**77-89**	**90-125**
Bronze Star (%)	20	25	28	20	10
Silver Star (%)	5	10	15	25	20
Distinguished Service Cross (%)	0	2	5	25	35
Medal of Honor (%)	0	0	2	5	30
Purple Heart	Überleben bei 20 Punkten wegen Verwundung				

Die Gesamtpunktzahl wird am Anfang der nächsten Mission auf null zurückgesetzt. Wenn ein Soldat mit einem Orden geehrt wird, erscheint der Orden als Symbol auf dem Bildschirm Verwaltung und in der Personalakte. Um den Ordensbildschirm zu verlassen, drücken Sie die **Esc**-Taste oder klicken mit der Maus.

Zivile Opfer und Disziplin

Zu Beginn einiger Missionen werden Sie von Captain Spencer über die Anwesenheit von Zivilisten im Kriegsgebiet informiert. Ihre Soldaten sollen bei Kampfhandlungen besonders darauf achtgeben, daß Zivilisten nicht zu Schaden kommen. In diesem Spiel werden unnötige Opfer nicht toleriert und können Disziplinarmaßnahmen oder gar ein Verfahren vor dem Kriegsgericht zur Folge haben. Manchmal sind zivile Opfer unvermeidlich. Wer jedoch bewußt auf einen Zivilisten oder auf einen Soldaten aus dem eigenen Trupp zielt, erhält am Ende eines Szenarios eine Disziplinarstrafe. Bei einem Vergehen ist es möglich, daß die während einer Mission gesammelten Punkte abgezogen werden. Im schlimmsten Fall gilt die gesamte Kampagne als verloren. Verwundung, Behinderung oder Tötung von Personen, bei denen es sich nicht um gegnerische Soldaten handelt, werden als unkorrektes Verhalten geahndet.

Disziplinarstrafe

Wenn ein Soldat wiederholt gegen militärische Regeln verstoßen hat, dann wird gegen ihn eine Disziplinarstrafe verhängt. Die Strafen reichen von einer Verwarnung bis hin zu einigen Tagen im Bau oder der unehrenhaften Entlassung aus der Armee. Wenn ein Soldat eine Mission aussetzen muß, wird sein Bild grau dargestellt. Klicken Sie auf das Symbol Disziplinarstrafe, um Informationen zu den Anklagepunkten und der Art der Bestrafung anzuzeigen.

Dienstgrad

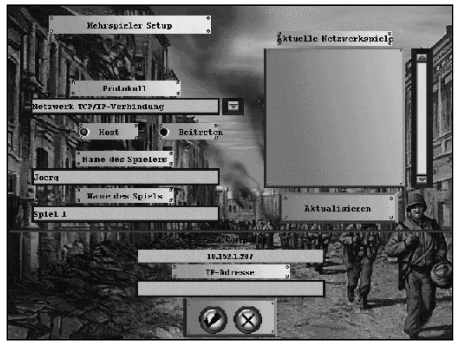
Hier erscheint der Dienstgrad der Spielfigur. Denken Sie daran, daß sich der Dienstgrad der Spielfigur nur im Verlauf einer Kampagne ändern kann

Statistische Angaben

Dabei handelt es sich um eine Liste aller statistischen Angaben, die die Spielfigur definieren. Im oberen Teil des Bildschirms befinden sich die Symbole für die Bewertung der Eigenschaften der Spielfigur. Folgende 12 Eigenschaften werden von links nach rechts angezeigt: Initiative (IN), Beweglichkeit (AG), Erfahrung (EX), Waffenbewertung (WR), Kampfbewertung (FR), Wurfbewertung (TR), Sprengstoffbewertung (ER), Führungsqualitäten (LD), Medizinische Bewertung (MD), Aktionsbewertung (AR), Missionspunkte (MP) und nächster Dienstgrad. Unterhalb der Bewertungen befinden sich Spalten mit den numerischen Werten. Eigenschaften ohne Änderung werden schwarz angezeigt. Eigenschaften mit Änderung werden rot angezeigt.

Multiplayer-Spiel

Bei einem Multiplayer-Spiel haben alle Spieler das Ziel, eine Kampagne als letzter zu überleben.



Einrichtung eines Multi-PLAYER-Spiels

Wenn Sie auf die Schaltfläche Multiplayer-Spiel auf dem Bildschirm Spiel starten klicken, wird dieses Menü aufgerufen. In diesem Menü ist es möglich, ein neues Multiplayer-Spiel zu erstellen. Um ein Multiplayer-Spiel zu starten, klickt ein Spieler auf die Option Serverbereich und wählt eine Karte.

Das Protokoll

Dabei handelt es sich um ein Menü mit einer Liste verschiedener Verbindungsarten: IPX-Netzwerk und TCP/IP-Internet. Wenn TCP/IP-Internet gewählt wurde, erscheint am unteren Bildschirmrand ein Informationsfeld, in dem IP-Adressen eingesehen und eingegeben werden können.

Auswahlfelder Host oder Beitreten

Wenn eine Verbindung gewählt wurde, kann der Spieler, der das Spiel erstellt, wählen, ob er ein Spiel managen oder mitspielen möchte, indem er eines der beiden Felder aktiviert. Wenn Mitspielen - Join - gewählt wird, werden alle Spiele dieses Protokolls im Listenfeld Aktuelle Netzwerkspiele angezeigt.

Eingabefeld Name des Spielers

Dabei handelt es sich um ein Textfeld, in das Sie Ihren Namen eingeben.

Eingabefeld Name des Spiels

Dabei handelt es sich um ein Textfeld, in das der Host-Spieler einen Namen für das erstellte Spiel eingibt.

Listenfeld Aktuelle Spiele

Auf dieser Liste erscheinen alle aktiven Spiele von SOLDIERS AT WAR, die unter dem entsprechenden Protokoll laufen. Wenn Sie ein Spiel erstellen, erscheinen keine Informationen zu weiteren aktiven Spielen. Um an einem dieser Spiele teilzunehmen, klicken Sie auf das entsprechende Spiel, um es zu wählen. Wenn Sie auf das **Häkchensymbol** klicken, wird eine Verbindung zu diesem Spiel erstellt.

Schaltfläche Aktualisieren

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Informationen in der Liste "Aktuelle Spiele" mit den zur Zeit aktiven Spielen unter dem gewählten Protokoll aktualisiert.

Bildschirm Konfiguration

Wenn Sie den Bildschirm Multiplayer-Einrichtung verlassen, erscheint der Bildschirm Konfigurieren, unabhängig davon, ob Sie als Host oder als Teilnehmer spielen. Dieses Menü ist in zwei Bereiche unterteilt: Server-Bereich und Client-Bereich. In jedem Abschnitt gibt es ein Feld Spieler-Chat. Das Menü Karte wählen ist aber nur im Server-Bereich zu finden.

Spieler-Chat

Im oberen Teil dieses Bereichs sehen Sie ein Textfeld mit einer Liste aller aktiven Spieler. Darunter befindet sich das Nachrichtenfeld, in das Sie Ihre Nachrichten an die anderen Spieler eingeben. Unter dem Bearbeitungsfeld befindet sich das Nachrichtenlistenfeld. In diesem Feld erscheinen der Name des Spielers (d. h. des Absenders der Nachricht) und der eigentliche Text der Nachricht. Damit Sie den Text aller an Sie versandten Nachrichten lesen können, gibt es eine Bildlaufleiste. Der Bereich Spielername ist ein Menü, in dem der Spielmanager die Verbindung beenden, den Spieler in diesem Bereich rauswerfen oder den Bereich einem Computergegner zuweisen kann. Diese Einstellungen können nur vom Spieler mit Host-Funktion, d. h. von einem Spieler mit Zugang zum Server-Menü geändert werden. An einem Multiplayer-Spiel können zwischen zwei und vier Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Karte wählen

In diesem Menü werden nur die Karten aufgelistet, die Multiplayer-Startpositionen aufweisen. Alle Karten können aus dem Verzeichnis Custom_G aufgerufen werden.

Missionsbeschreibung

Immer wenn Sie eine Karte auswählen, erscheint eine Missionsbeschreibung in diesem Feld. In der Beschreibung finden Sie Angaben zur Kartengröße und Anzahl der möglichen Spieler. Es gibt außerdem einen Chat-Bildschirm, um Einzelheiten des Spiels mit den anderen Teilnehmern zu diskutieren.

Nur der Spieler mit Host-Funktionen kann auf das **Häkchensymbol** klicken. Danach erscheint für alle Spieler der Bildschirm Truppauswahl und das Menü Ausstattung in dem Sie Ihre Soldaten mit Waffen und Ausrüstung versorgen. Die Mission kann beginnen, sobald alle Spieler auf das **Häkchensymbol** geklickt haben. **Hinweis:** Alle Spieler wählen Ihre Soldaten aus dem Standardbildschirm Truppauswahl. Soldaten der Achsentruppen erreichen das Kampfgebiet in den entsprechenden Uniformen.

Der Scenario-Builder

Die Definition eines Szenarios in SOLDIERS AT WAR umfaßt folgende Schritte:

- Gestalten Sie den Spielbereich, indem Sie in einigen oder allen Zellen der Karte Terrainfelder genannte Terrainelemente und Objekte plazieren.
- Danach weisen Sie beiden Seiten Truppen zu.
- Als nächstes definieren Sie Ereignisse und Siegbedingungen mit Hilfe von Objekten, den sogenannten Symbolen.

Terrainfelder, Objekte und Symbole

Bei Terrainfeldern handelt es sich um Bildschirmelemente, die im Editor und im Spiel angezeigt werden und auf denen sich andere Dinge, z. B. Spielfiguren, Objekte und Symbole befinden. Mit Terrainfeldern werden das Gelände sowie Hänge, Küstenabschnitte, Straßen, Flüsse und Brücken eingerichtet.

Gebäude oder Strukturen mit Wänden und Öffnungen werden aus Objekten gefertigt. Mit Objekten können Sie Verzierungen und Landschaftsmerkmale hinzufügen und Fahrzeuge, z. B. LKWs und Panzer, bilden. Objekte, die die Bewegung oder die Sichtweite der Spielfiguren nicht versperren, beeinflussen den Spielverlauf unwesentlich.

Symbole erfüllen bestimmte Spielfunktionen: sie bieten Informationen, halten Objekte bereit und über sie kommen Verstärkungstruppen und Nebel ins Spiel. Symbole werden im Scenario Builder angezeigt, es sei denn, Sie haben per Option festgelegt, sie auszublenden. Während des Spielverlaufs sind sie jedoch unsichtbar. Unter Umständen sind die Auswirkungen eines Symbols sichtbar, das Symbol als solches jedoch nie.

Maussteuerung

Die meisten Arbeitsschritte zur Erstellung eines SOLDIERS AT WAR-Szenarios werden mit der Maus durchgeführt. Sie können Spielelemente auf verschiedene Weise zuweisen.

Klicken und Ablegen

Wenn Sie mit der Maus auf die Karte klicken, wird das zur Zeit ausgewählte Element an dieser Position abgelegt. Wenn derzeit eine Gruppe von Terrainfeldern oder Objekten ausgewählt ist, können diese nur einzeln nacheinander abgelegt werden.

Ziehen und Ablegen

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen über den Bildschirm. Dadurch wird der Bereich innerhalb des Rahmens markiert. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Zellen innerhalb des markierten Bereichs mit dem zur Zeit ausgewählten Objekt gefüllt. Wenn derzeit eine Gruppe von Terrainfeldern oder Objekten ausgewählt ist, wird der umrandete Bereich nach dem Zufallsprinzip mit Elementen dieser Gruppe gefüllt. Wenn Sie auf die Minikarte klicken, während Sie einen Rahmen zeichnen, springt der Cursor sofort auf die entsprechende Position der Karte. Der eingerahmte Bereich wird erstellt. Diese Technik eignet sich besonders, um größere Bereiche auszuwählen.

Wenn Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, können Sie mehr als eine Art von Terrainfeldern oder Objekten wählen. Mit der Drag-and-Drop-Technik können Sie eine Vielzahl gewählter Objekte nach dem Zufallsprinzip ablegen und auf diese Weise große Flächen gestalten.

Drag and right-click

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und zeichnen Sie einen Rahmen auf den Bildschirm. Wenn Sie jetzt die rechte Maustaste drücken, **während Sie weiterhin die linke Maustaste** gedrückt halten, dann erscheint ein Menü mit Befehlen zum Auswählen, Bearbeiten und Löschen von Elementen. Außerdem haben Sie über dieses Menü Zugriff auf die Befehle Rückgängig und Wiederherstellen. Der primäre Zweck dieser Option ist das Löschen großer Gruppen von Terrainfeldern oder Objekten. **Anmerkung:** Auf der ersten Ebene plazierte Terrainfelder lassen sich nicht löschen und müssen durch „leere“ Terrainfelder ersetzt werden.

3D-Cursor

Im Scenario Builder wird ein 3D-Cursor zum Aufbau der Karten verwendet. Jede Karte besteht aus sieben Ebenen. Mit der **A**- bzw. **Z**-Taste heben Sie den Cursor zwischen den verschiedenen Ebenen an bzw. senken ihn ab. Wenn Sie den Cursor auf die Menüleiste hin bewegen, nimmt er die Form eines Pfeils an.

Der Bildlauf

Tastatur

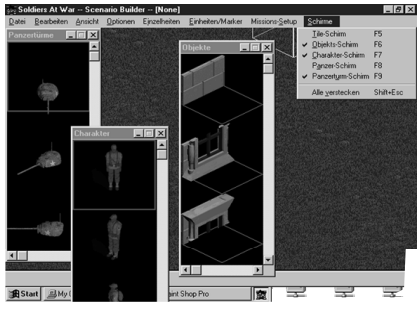
Bei der vorgegebenen Einstellung können Sie mit dem numerischen Tastenfeld in allen acht Richtungen auf dem Bildschirm rollen. In diesem Modus werden mit der Maus nur Menüs aktiviert.

Maus

Wenn Sie die **Leertaste** drücken, dann wird die Menüleiste ausgeblendet, und der Spieler kann mit der Maus auf der Karte navigieren bzw. einen Bildlauf durchführen. Die Maus kann in alle Richtungen bewegt werden. Um die Menüleiste wieder anzuzeigen, drücken Sie die **Leertaste** erneut.

Fenster

Im Scenario Editor können gleichzeitig nur drei Fenster geöffnet sein, z. B. die Fenster zur Ansicht von Objekten, Terrainfeldern und Zoomgröße.

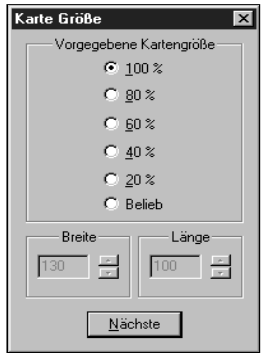


Die Menüleiste

Menü Datei - Alt+F

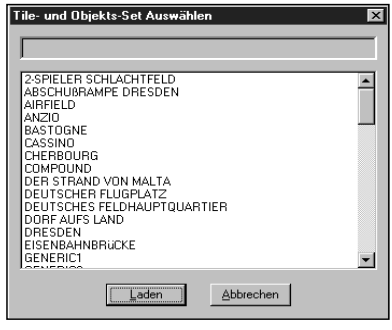
Neu - Strg+N

Mit diesem Befehl erstellen Sie eine neue Karte. Bei der Definition einer neuen Karte sind zwei Setup-Menüs beteiligt: "Kartengröße" und "Terrainfeld- und Objekt-Set wählen".



Kartengröße
Mit dieser Einstellung legen Sie die Kartengröße fest. Es gibt fünf vorgegebene Größen und eine benutzerdefinierte Einstellung: 100% (130x100), 80% (104x80), 60% (78x60), 40% (52x40), 20% (26x20) und Andere (Kartengröße spezifizieren, Breite und Länge in Terrainfeldern einstellen). Die Kartengröße wird in der Statusleiste angezeigt.

Hinweis: Unter Umständen werden Karten mit nicht standardmäßigen Größen nicht richtig auf der Minikarte im Schiebe-Infobereich dargestellt.



Terrainfeld- und Objektset wählen
Mit dieser Option zeigen Sie eine Liste der verfügbaren Terrainfelder an. Sets sind vorgegebene Gruppen von Terrainfeldern und Objekten, mit denen Karten aufgebaut werden. Wenn Sie auf einen Satz klicken, erscheint eine Beschreibung oben im Dialogfeld. Klicken Sie auf OK, um die neue Karte zu initialisieren oder auf **Abbrechen**, um den Befehl **Neues Spiel** abzubrechen und den ursprünglichen Bildschirminhalt zu laden.

Öffnen - Strg+O
Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint das Menü Karte öffnen. Nur Dateien mit der Erweiterung **.map** können im Scenario Builder von SOLDIERS AT WAR geladen werden. Im Verzeichnis MSN_G und Custom_G finden Sie die Szenarien aus Soldiers at War. Dateien können zwar nicht im Verzeichnis Msn_G gespeichert werden, aber alle Karten für Kampagnenpartien lassen sich aus dem Verzeichnis Custom_G laden.

Speichern - Strg+S
Die aktuelle Karte wird gespeichert. Wenn Sie die Karte zum ersten Mal speichern, erscheint das Menü Speichern unter. **Anmerkung: Achten Sie darauf, nur geänderte Szenarien im Verzeichnis** Custom_G **zu speichern, da ansonsten ein vorhandenes Szenario überschrieben werden kann.** In diesem Fall installieren Sie SOLDIERS AT WAR neu, um die ursprünglichen Szenarien wiederherzustellen.

Speichern unter
Mit diesem Befehl können Sie eine Karte unter einem neuen Dateinamen abspeichern. Karten können in einem beliebigen Verzeichnis gespeichert werden.

Beenden - Alt+F4
Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint ein Dialogfeld mit einer Aufforderung zum Speichern des aktuellen Szenarios, und dann wird der Scenario Builder beendet. Um den Scenario Builder ohne Abspeichern sofort zu verlassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das **X** in der rechten oberen Ecke.

Menü Bearbeiten - Alt+E

Gehe zu - Strg+J
Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint das Menü Gehe zu. In dieses Dialogfeld können Sie die ID-Nummer einer Spielfigur eingeben. Wenn Sie auf die Schaltfläche Spielfigur klicken, wird die Ansicht auf diese Figur zentriert, und wenn Sie auf die Schaltfläche Anderer Start klicken, zentriert sie sich auf die andere Startposition dieser Spielfigur. Die Schaltflächen Nächste ... (Nächste Spielfigur und Nächster anderer Start) funktionieren genauso wie die Schaltflächen Spielfigur und Anderer Start, jedoch können Sie damit auch durch alle verfügbaren Spielfiguren oder Startpositionen auf der Karte blättern.

Rückgängig - Strg+Z
Mit diesem Befehl machen Sie die letzte(n) Aktion(en) zur Bearbeitung von Terrainfeldern oder Objekten rückgängig.

Wiederherstellen - Strg+Y
Mit diesen Befehl stellen Sie den/die letzte(n) rückgängig gemachten Befehl(e) wieder her.

Löschen - Entf
Mit diesem Befehl löschen Sie nur die Gegenstände, die sich im aktuell gewählten Modus befinden. **Hinweis:** Mit diesem Befehl können Sie keine Terrainfelder auf der Bodenebene löschen. Um Terrainfelder zu löschen, die auf Ebene 1 plaziert wurden, drücken Sie **F5**, um das Menü Terrainfeld zu öffnen. Ersetzen Sie die Terrainfelder auf dieser Ebene durch das leere Terrainfeld oben im Menü Terrainfelder. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf das entsprechende Terrainfeld, und ziehen Sie es über die Terrainfelder, die durch leere Felder ersetzt werden sollen.

Menü Ansicht - Alt+V

Folgende Optionen sind im Menü Ansicht verfügbar.

Statusleiste - Strg+Q

Mit diesem Befehl zeigen Sie die Statusleiste an oder blenden sie aus. Wenn Sie Missionen erstellen, zeigt die Statusleiste die Menüoptionen Zoom-Level, Aktuelle Bildschirmauflösung, Aktueller Modus, Terrainanpassung, Sichtbare Ebenen, Cursor-Koordinaten und Kartengröße.

Wenn Sie diese Option aktiviert haben, erscheint ein Häkchen neben der Option im Menü Ansicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Minikarte - Strg+M

Mit diesem Befehl zeigen Sie die Minikarte an oder blenden sie aus. Dabei handelt es sich um eine zweidimensionale Miniaturansicht des Spielfelds aus der Vogelperspektive. Die aktuelle Position der Bildschirmansicht im Verhältnis zur Karte wird durch das weiße Quadrat hervorgehoben. Die Minikarte reflektiert außerdem die Größe des Spielfelds. Menschliche Spieler werden durch grüne Punkte markiert, computergesteuerte Gegner durch rote. Wenn Sie auf die Minikarte klicken, springt der Cursor zur entsprechenden Spielfigur auf der Karte. Wenn Sie diese Option aktiviert haben, erscheint ein Häkchen neben der Option im Menü Ansicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Gitternetz - Strg+G

Mit dieser Option zeigen Sie das grüne Overlay-Gitternetz auf der Karte an oder blenden es aus. Diese Funktion zeigt das Schema aller Terrainfeldoberflächen auf der Karte. Wenn Sie diese Option aktiviert haben, erscheint ein Häkchen neben der Option im Menü Ansicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Untermenü Ansicht

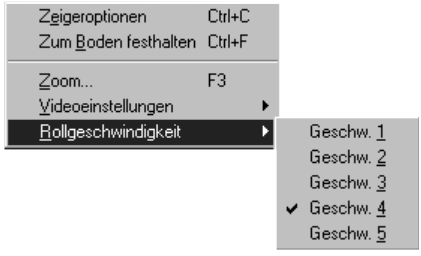
Dieses Menü besteht aus Schaltern, mit denen sich alle Objekte ein- und ausblenden lassen, die auf der Karte plaziert werden können. Alle Gegestände, die nicht gewählt wurden (d.h. neben denen kein Häkchen erscheint) werden in der Ansicht ausgeblendet. Die gewählten Gegenstände werden auf der Karte angezeigt. Wenn Sie auf den Namen eines Gegenstands mit Häkchen klicken, wird das Häkchen entfernt und der entsprechende Gegenstand auf der Karte ausgeblendet. Folgende Gegenstände können auf der Karte angezeigt bzw. ausgeblendet werden:

- Objekt/Panzerkarosserie Alt+J
- Behälter Alt+N
- Spielfigur/Andere Startposition Alt+C
- Gefechtsturm Alt+T
- Verstärkungstruppen-Symbol Alt+R
- Informationssymbol Alt+K
- Landmine Alt+M
- Symbol für verschlossene Tür Alt+L
- Multiplayer Start Token Alt+P
- Multiplayer-Start-Symbol Alt+X
- Symbol für Nebel Alt+w
- Schwarzes Gebäudeinneres Alt+B

Sicht durch die Ebenen schalten

Wenn Sie die Zifferntasten 1-7 drücken, werden die Ebenen bis zur derzeit gewählten Ebene anzeigt. Die Ebenen über der gewählten Ebene werden aber nicht angezeigt. Standardmäßig ist in SOLDIERS AT WAR Level 7 aktiviert, d. h. alle Ebenen von oben an gezählt, werden angezeigt. Die aktuell gewählte Ebene wird in der Menüleiste mit einem Häkchen versehen.

Optionen - Alt+O



Cursorobjekte anzeigen - Strg+C

Diese Option aktiviert die 3D-Cursor-Anzeige im 3D-Rahmen, d. h. Terrainfelder, Objekte und gewählte Gegenstände aus dem Menü Extras (Informationssymbole, Landminen, Panzerkarosserie, Symbole für Verstärkungstruppen, Symbole für verschlossene Türen, Multiplayer-Startsymbole und Symbole für das Missionsende). Wenn Sie diese Option aktiviert haben, erscheint ein Häkchen neben der Option im Menü Ansicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Terrainanpassung - Strg+F

Wenn Sie diese Option aktivieren, paßt sich der Cursor an die Landschaft und Terraineigenschaften an, wenn Sie ihn auf der taktischen Karte im Spiel bewegen. Die Einstellung dieser Option erscheint auf der Statusleiste. Wenn Sie diese Option aktiviert haben, erscheint ein Häkchen neben der Option im Menü Ansicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Zoom - F3

In diesem Menü haben Sie die Wahl zwischen vier vorgegebenen Zoom-Arten. Folgende Zoom-Ebenen stehen zur Auswahl: 100% (Zoom-Level 1), 50% (Zoom-Level 2), 25% (Zoom-Level 4), 10% (Zoom-Level 10). Die aktuelle Zoom-Einstellung erscheint in der Statusleiste.

Das Menü Grafikmodi

Zur Auswahl stehen folgende Grafikeinstellungen: 640x480 F10, 800x600 F11 und 1024x768 F12. Nur die von Ihrem Computer unterstützen Grafikmodi sind verfügbar. Der aktuelle Modus ist in der Menüleiste mit einem Häkchen versehen, und die aktuelle Auflösung wird in der Statusleiste angezeigt.

Menü Bildlaufgeschwindigkeit

Mit dieser Option legen Sie die Bildlaufgeschwindigkeit fest, d. h. die Geschwindigkeit, mit der Sie mit der Maus die Bildschirmdarstellung verschieben können. Zur Auswahl stehen die Werte zwischen 1 und 5, wobei 5 die schnellste Einstellung ist. Die aktuell gewählte Geschwindigkeit wird in der Menüzeile mit einem Häkchen versehen.

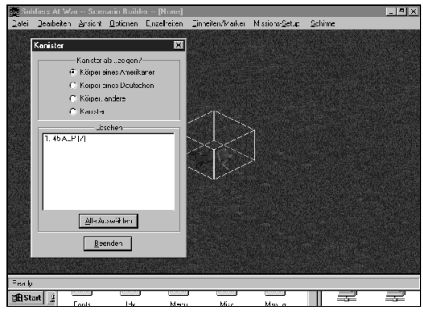
Gegenstände - Alt+I

In diesem Menü erscheinen alle Gegenstände der Spielfiguren, die in SOLDIERS AT WAR zur Verfügung stehen. Dabei handelt es sich um acht Untermenüs, die jeweils aus der Liste mit Gegenständen der jeweiligen Gruppe bestehen: Munition, Pistolen, Gewehre, Maschinengewehre, Explosivwaffen, Sprengstoffe, Ausrüstungsgegenstände und Andere. Der aktuell gewählte Gegenstand wird im Menü mit einem Häkchen versehen. Alle Gegenstände können von Spielfiguren getragen und benutzt werden. Wenn Sie einen Gegenstand gewählt haben und auf die taktische Karte klicken, wird dieser Gegenstand abgelegt. In der Regel erscheinen abgelegte Gegenstände, die zur Zeit nicht von einer Spielfigur getragen werden, in einem sogenannten Behälter, mit allen Gegenständen aus der entsprechenden Zelle.

Wenn Sie einen Gegenstand löschen, nachdem Sie ihn auf der taktischen Karte abgelegt haben, wird der Behälter nicht gelöscht. Wenn Sie ihn löschen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Terrainfeldebene, die den Behälter enthält, wählen Sie dann den Befehl Löschen und die Behälterzeile im Menü. Wenn Sie auf die Schlachtfeldanzeige doppelklicken, dann erscheint das Menü Wie viele?.

Wie viele?

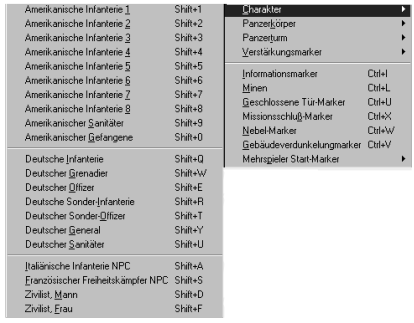
In diesem Menü können Sie die gewünschte Anzahl des zur Zeit gewählten Gegenstands festlegen. Oben auf dem Menü erscheint der Name des gewählten Gegenstands. Unter dem Namen befinden sich Pfeile, mit deren Hilfe Sie die Anzahl dieser Gegenstände erhöhen oder vermindern können. Sie können auch einen Wert in das Feld eingeben. Bedenken Sie dabei aber die Obergrenze von 500 Gegenständen für dieses Menü.



Der Behälter

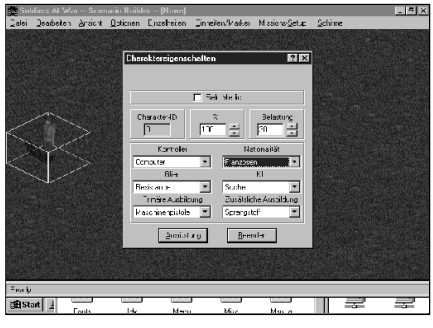
Um den Behälter zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit dem gewünschten Behälter. Wählen Sie den Befehl Bearbeiten und anschließend Behälter. Das Menü Behälter erscheint. Im oberen Teil des Menüs können Sie die Form des Behälters ändern. Zur Auswahl stehen drei tote Körper (Amerikaner, Deutscher, allgemein) oder ein Waffen- bzw. Munitionsstapel. Standardmäßig ist der Leichnam eines amerikanischen Soldaten gewählt. In einem anderen Abschnitt des Menüs können Sie außerdem Gegenstände aus dem Behälter löschen. Wählen Sie dazu durch Klicken den oder die gewünschten Gegenstände, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Fertig. Mit der Schaltfläche Alle auswählen markieren Sie alle Objekte in einem Behälter. Um einen Behälter/Leichnam von der Karte zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Behälter, wählen den Befehl Löschen und anschließend Behälter aus der Liste der Gegenstände.

Menü Extras - Alt+U



Menü Spielfiguren

In diesem Menü erscheinen alle Spielfiguren, die auf der Schlachtfeldanzeige plaziert werden können. Um die Blickrichtung einer Spielfigur zu ändern, vergewissern Sie sich, daß die **NUM**-Taste gedrückt ist, bewegen Sie dann den Cursor auf die Zelle mit der Spielfigur und drücken die Taste für die entsprechende Richtung auf dem numerischen Tastenfeld. Die aktuell gewählte Spielfigur wird im Menü mit einem Häkchen versehen. Um die Spielfigur zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit der gewünschten Spielfigur. Wählen Sie den Befehl Bearbeiten und anschließend Spielfigur. Daraufhin erscheint das Menü Statistiken zur Spielfigur.



Statistiken zur Spielfigur
Zeigt alle statistischen Angaben zu einer Spielfigur nach Gebieten: Feldsanitäter, ID der Spielfigur, Wahrscheinlichkeit, Belastung, Steuerung, Nationalität, Dienstgrad, Künstliche Intelligenz, Primäres und Sekundäres Training sowie Ausstattung. Jeder Spielfigur wurden die Standardwerte bereits zugewiesen. Klicken Sie auf Fertig, um das Menü zu schließen.

Feldsanitäter
Wenn Sie dieses Feld mit einem Häkchen versehen, wird diese Spielfigur als Sanitäter festgelegt. Wenn amerikanische Soldaten auf Feldsanitäter zielen und schießen, werden sie von ihren Vorgesetzten bestraft.

ID der Spielfigur
Dabei handelt es sich um eine numerische ID-Kennung, die an alle Spielfiguren auf der Karte vergeben wird. Dabei sollten Sie beachten, daß sich nicht mehr als 40 Personen (inkl. Panzerbesatzungen) gleichzeitig auf der Karte befinden dürfen. Der ID-Bereich geht von 0 bis 39. Wenn eine Spielfigur getötet wird, ändert sich der Status dieses Elements von einer Spielfigur zu einem Objekt, in diesem Fall zu einem Behälter.

Wahrscheinlichkeit
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Chancen einer Spielfigur während der Mission. Der Bereich erstreckt sich von 0 bis 100%.

Belastung
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, wieviel eine Spielfigur im Spiel tragen kann. Der Bereich geht dabei von 0 bis 30%.

Steuerung
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, ob diese Spielfigur während einer Einzelmission von einem menschlichen Spieler oder vom Computer gesteuert wird. Computer-Gegner werden durch künstliche Intelligenz (KI) gesteuert. Wenn die Spielfiguren beider Seiten von menschlichen Spielern gesteuert werden sollen, werden die Spieler bei Missionsbeginn aufgefordert, eine Seite zu wählen.

Nationalität
Damit wird festgelegt, aus welchem Land die Spielfigur kommt und wer ihre Feinde sind. Sie haben dabei folgende Auswahlmöglichkeiten: Amerikaner, Deutsche, Franzosen, Italiener und Neutrale. Amerikaner und Franzosen sind verbündet und Gegner der Deutschen und Italiener. Neutrale Spielfiguren haben keine Gegner.

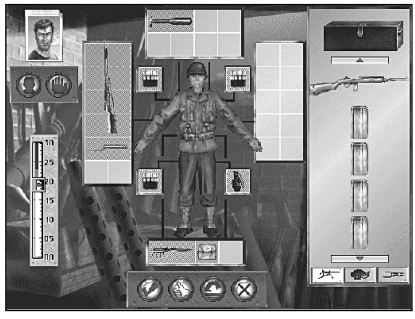
Dienstgrad
Die gewählte Nationalität bestimmt, welche Liste der Dienstgrade für eine Spielfigur zur Verfügung steht. Je höher der Dienstgrad, desto besser sind die statistischen Werte der Spielfigur.

Künstliche Intelligenz
Legt Intelligenz und Rolle der Spielfigur im Spiel fest. Folgende KI-Typen können gewählt werden:

- Suchen - Soldaten mit diesem Merkmal suchen ihre Gegner und verfolgen sie unbarmherzig. Der Typ gibt nicht auf, bis alle Gegner tot sind.
- Umherlaufen - Soldaten mit diesem Merkmal laufen auf dem Schlachtfeld herum und suchen nach Gegnern. Sie verfolgen weder Ziel noch Zweck bis sie einen Gegner gefunden haben.
- Verfolger - Dieser Typ wartet, bis ein Kamerad in Sichtweite kommt. Daraufhin folgt er dem anderen Soldaten auf Schritt und Tritt.
- Deckung - Dieser Typ läuft auf dem Schlachtfeld umher, bis er einen Gegner sieht. Daraufhin sucht er sofort nach der nächsten Deckung oder nach einem Schlupfwinkel.
- Wachtposten - Dieser Typ läuft in einem Radius um die Zelle, in die er plaziert wurde.
- Stationär - Soldaten dieses Typs bewegen sich nicht von der Zelle weg, in die sie plaziert wurden.
- Sanitäter - Diese Soldaten durchstreifen das Schlachtfeld auf der Suche nach verwundeten Kameraden. Hat ein Sanitäter ein Erste Hilfe-Kit parat, dann behandelt er Verwundungen gleich vor Ort. Sanitäter können nur zum Zweck der Selbstverteidigung kämpfen.
- MP- Schütze - Spezielle KI Diese Einstellung eignet sich nur für Soldaten mit schweren Maschinengewehren. Durch die KI ist der Soldat in der Lage, das schwere Maschinengewehr aufzubauen und abzuwarten, bis gegnerische Soldaten in Sichtweite kommen. Wenn nach einer bestimmten Zeit keine Gegner erscheinen, sagt die KI dem Soldaten, daß er das Maschinengewehr wieder abbaut, sich an einen anderen Standort begibt und erneut aufbaut. Wenn diese Funktion einer Spielfigur

zugewiesen ist, die über kein schweres Maschinengewehr verfügt, gilt die vorgegebene KI-Einstellung Umherlaufen.

Primäres/Sekundäres Training
Durch die Zuweisung bestimmter trainierter Fähigkeiten bestimmen Sie, für welche Waffen eine Spielfigur besonders geeignet ist. Wenn Sie eine Spielfigur mit Waffen ausrüsten, an denen sie ausgebildet wurde, dann verbessert sich die Trefferwahrscheinlichkeit. Sie haben dabei folgende Auswahlmöglichkeiten: Keine, Pistole, Maschinenpistole, Repetiergewehr, Halbautomatikwaffe, Maschinengewehr und Sprengstoffe.



Ausstattungsbildschirm
Dabei handelt es sich um ein grafisches Menü, auf dem Sie mit Hilfe von Drag-and-Drop Gegenstände einer Spielfigur zuweisen.

Bild
Dabei handelt es sich um alle Portraitbilder aus dem Spiel: Amerikaner, Deutsche und NPC (Nicht-Spieler-Charaktere). Um die Bilder vorzublättern, klicken Sie mit der linken und, um sie zurückzublättern, mit der rechten Maustaste. Das der Spielfigur zugewiesene Bild erscheint auf der linken Bildschirmseite. Wenn es sich bei der Spielfigur um einen von einem menschlichen Spieler gesteuerten Soldaten handelt, dann erscheint hier das Bild, das während des Spiels im Schiebe-Infobereich angezeigt wird.

Waffenkiste
In diesem Bereich befinden sich Abbildungen aller Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die im Spiel eingesetzt werden können. Mit Hilfe der Schaltflächen im oberen und unteren Teil der Waffenkiste blättern Sie durch die verfügbaren Gegenstände. Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Klicken Sie daraufhin in eins der Felder rund um die Spielfigur, um diesen Gegenstand der Figur zuzuordnen. Wenn der Gegenstand den Belastungswert der Spielfigur überschreitet oder nicht paßt, wird er ihr nicht zugeordnet. Um einen Gegenstand zurück in die Waffenkiste zu legen, wählen Sie ihn entweder aus und klicken mit der rechten Maustaste oder klicken mit dem zur Zeit gewählten Gegenstand auf das Spind in der Waffenkiste.

Darstellung der Spielfigur
Die Silhouette repräsentiert den im Spiel eingesetzten Soldaten. Um die Silhouette befinden sich acht Bereiche zur Aufnahme von Gegenständen: Rechter Arm (2x6), Linker Arm (2x5), Rucksack (4x2), Gürtel (4x1) und vier Taschen (1x1). In jedem Bereich können unterschiedlich viele Gegenstände untergebracht werden.

Belastungsanzeige
Diese Anzeige gibt Auskunft über die Belastung, die eine Spielfigur tragen kann. Der gelbe Balken repräsentiert ein vernünftiges Gewichtslimit für die Spielfigur. Wenn sich die Anzeige oberhalb des blauen Balkens befindet, bedeutet das einen Abzug von -1 bei der Aktionsbewertung pro Punkt im blauen Bereich. Wenn sich die Anzeige oberhalb des roten Balkens befindet, dann kann der Soldat diese Gegenstände zwar tragen, aber er ist zu schwer beladen, um zu rennen. Der schwarze Bereich repräsentiert ein Gewicht, das so schwer ist, daß die Spielfigur es nicht tragen kann. Wenn Sie Gegenstände auf die Spielfigur plazieren, steigt die Anzeige.

Menü Panzerkarosserie

In diesem Menü erscheinen die Karosseriesymbole von Panzern. Diese Symbole plazieren Sie auf die Karte. Sie haben dabei folgende Auswahlmöglichkeiten: M4 Sherman (Umschalt+K), M18 Hellcat (Umschalt+X), Mark IV G (Umschalt+C) und Mark V Tiger (Umschalt+V). Panzer können sich (aufgrund von Schäden) nicht bewegen. Deshalb sind alle Panzer im Spiel stationäre Objekte. Die aktuell gewählte Panzerkarosserie wird in der Menüzeile mit einem Häkchen versehen.

Menü Gefechtsturm

Mit diesem Menü legen Sie die Panzergefechtstürme für die Unterteile auf der Karte fest. Sie haben dabei folgende Auswahlmöglichkeiten: M4 Sherman (Umschalt+K), M18 Hellcat (Umschalt+X), Mark IV G (Umschalt+C) und Mark V Tiger (Umschalt+V). Sie können nur den Gefechtsturm eines Panzers bewegen. Um die Richtung des Turms zu ändern, bewegen Sie den Cursor auf die Zelle mit dem Turm und drücken die Taste für die entsprechende Richtung auf dem numerischen Tastenfeld. Achten Sie dabei darauf, daß die **Num-Taste** gedrückt ist. Der aktuell gewählte Panzerturm wird in der Menüzeile mit einem Häkchen versehen. Um den Turm zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit dem gewünschten Turm. Wählen Sie den Befehl Bearbeiten und anschließend Turm. Daraufhin erscheint das Menü Statistiken zum Gefechtsturm. Wenn Sie die **A**-Taste drücken, wird der Gefechtsturm auf die Panzerkarosserie plaziert.

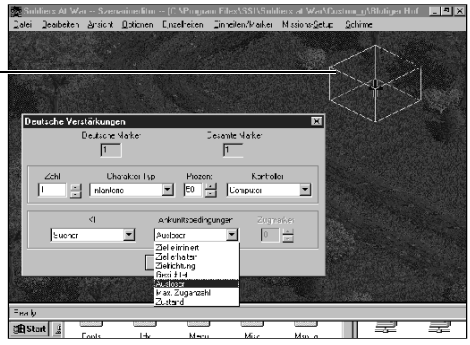
Panzerstatistiken
Mit diesen Einstellungen bestimmen Sie die Eigenschaften des Panzers in der Schlacht. Folgende Felder können modifiziert werden: Wahrscheinlichkeit Panzerbesatzung, Munitionsmenge und Panzerbesatzung.

Wahrscheinlichkeit Panzerbesatzung
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeit einer Panzerbesatzung im Panzer. Der Bereich erstreckt sich von 0 bis 100%.

Munitionsmenge
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, wieviel Munition sich für die Kanone auf dem Gefechtsturm des Panzers befindet.

Panzerbesatzung
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Anzahl der Panzerbesatzung, die sich im Panzer befinden kann. Eine Panzerbesatzung kann maximal aus drei Mann bestehen, und wenn sich zu Beginn einer Mission eine Besatzung im Panzer befindet, werden diese Soldaten vom Computer gesteuert. Inklusive der Soldaten im Panzer können sich maximal 40 Spielfiguren auf der gesamten Karte befinden.

Menü Symbol für Verstärkungstruppen



Diese Option ermöglicht, daß Verstärkungstruppen bei bestimmten Parametern die Karte betreten können. Sie können drei verschiedene Symbole für Verstärkungstruppen-Symbole auf der Karte plazieren: Amerikaner Umschalt+B (amerikanischer Stern), Deutsche Umschalt+N (deutsches Kreuz) und NPC Umschalt+M (Streifen). Die Plazierung des Symbols markiert den Eintrittspunkt für die zugewiesenen Verstärkungstruppen. Das aktuell gewählte Verstärkungstruppen-Symbol wird im Menü mit einem Häkchen versehen. Um das Verstärkungstruppen-Symbol zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit dem gewünschten Symbol. Wählen Sie den Befehl Bearbeiten im Menü und anschließend das Verstärkungstruppen-Symbol. Daraufhin erscheint das Symbol Verstärkungstruppen.

Verstärkungstruppen
Sie können folgende Felder einstellen:

Bestimmte Symbole
Diese Angabe gibt Auskunft über die Anzahl der Verstärkungstruppen-Symbole eines jeden Typs, die sich zur Zeit auf der Karte befinden (Amerikaner, Deutsche, NPCs).

Alle verwendeten Symbole
Diese Angabe gibt Auskunft über die Anzahl der Verstärkungstruppen-Symbole, die sich zur Zeit auf der Karte befinden.

Anzahl
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie viele Spielfiguren des aktuellen Typs an der Position des Symbols erscheinen können. Der Bereich geht dabei von 1 bis -100%.

Spielfigurentyp
Diese Einstellung bestimmt, welche Art von Soldaten am Verstärkungstruppen-Symbol erscheint. Amerikaner (Amerikaner 1-8), Deutsche (Infanterie, Panzerinfanterie, Offizier, SS-Infanterie und SS-Offizier) und NPC (Franzose oder Italiener). Für jedes Symbol kann nur ein Typ festgelegt werden und allen Spielfiguren wird eine vordefinierte Ausrüstung zugewiesen.

Wahrscheinlichkeit

Diese Einstellung bestimmt, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Mitglied der Verstärkungstruppen an der angegebenen Position erscheint, wenn die Eintrittsbedingung aktiviert wurde.

Steuerung
Diese Einstellung bestimmt, wer die Spielfigur nach ihrem Erscheinen auf der Karte steuert. Computergesteuerte Verstärkungstruppen werden von der KI gesteuert. Verstärkungstruppen, die von einem menschlichen Spieler gesteuert werden, verhalten sich wie reguläre Spielfiguren - mit einer Ausnahme. Im Schiebe-

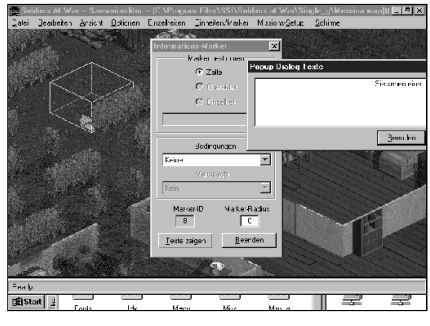
Infobereich erscheint das jeweilige Bild der Verstärkungstruppe. Den vom menschlichen Spieler gesteuerten Verstärkungstruppen ist das graue Silhouettenbild zugeordnet.

K.I. festlegen
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie den Einsatz von computergesteuerten Soldaten. Verstärkungstruppen können nur die Merkmale Suchen oder Umherlaufen zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Künstliche Intelligenz“ ab Seite 46.

Anfangsbedingung
Mit dieser Einstellung legen Sie die Bedingungen für den Einsatz von Verstärkungstruppen auf der Karte fest.

- Ziel eliminiert - Eine Mission zur Eliminierung eines Ziels wurde erfüllt. Dabei handelt es sich um eine allgemeine Bedingung, die auf alle Informationssymbole zutreffen kann.
- Ziel erhalten - Eine Mission wurde erfüllt, bei der ein bestimmtes Ziel erlangt werden mußte. Dabei handelt es sich um eine allgemeine Bedingung, die auf alle Informationssymbole zutreffen kann.
- Zielrichtung - Eine Zielrichtung als Missionsziel wurde eingehalten. Dabei handelt es sich um eine allgemeine Bedingung, die auf alle Informationssymbole zutreffen kann.
- Gesichtet - Spielfiguren werden von ihren Feinden visuell ausgemacht. Dies löst diesen Verstärkungseintritt aus.
- Auslöser - Ein Auslöser als Missionsziel wurde erreicht. Dabei handelt es sich um eine allgemeine Bedingung, die auf alle Informationssymbole zutreffen kann.
- Max. Zuganzahl - Die Zuganzahl im Spiel ist erreicht. Sie können bestimmen, nach wie vielen Spielzügen diese Bedingung aktiviert wird.
- Zustand - Der Spieler hat die Bedingung für ein bestimmtes Informationssymbol erfüllt. Der Spieler kann dieser Option die ID eines Informationssymbols zuordnen.

Im oberen Teil des Menüs erscheinen Statusindikatoren zum Typ der Verstärkungstruppen auf der Karte. Dabei handelt es sich um Alle Symbole und Bestimmte Symbole.



Informationssymbol - Strg+I

In diesem Menü können Merkmale von Informationssymbolen bearbeitet werden. Symbol zuweisen, Bedingung, Ursachen, Symbol-ID, Symbolradius und Textnachricht. Wenn das Informationssymbol aktiviert ist, ist es im Menü mit einem Häkchen versehen. Auf der taktischen Spielkarte wird das Informationssymbol durch ein Ordnersymbol dargestellt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit dem Symbol, um es zu bearbeiten. Wählen Sie im Menü den Befehl Bearbeiten und anschließend Informationssymbol. Daraufhin werden die Einstellungsoptionen für dieses Informationssymbol angezeigt.

Symbol zuweisen
Informationssymbole können drei Objekttypen zugeordnet werden: Zelle, Spielfigur oder Gegenstand.

- Zelle - Verknüpft das Informationsymbol mit allen Objekten oder Terrainfeldern in der Zelle, inkl. Objekten, die mehrere Zellen umfassen.
- Spielfigur - Verbindet das Informationssymbol mit der in dieser Zelle plazierten Spielfigur.
- Gegenstand - Verknüpft das Informationssymbol mit allen Geständen, die sich im Besitz einer Spielfigur oder innerhalb eines Behälters in der Zelle befinden.

Bedingung
In diesem Menü werden Ereignisse festgelegt, die eintreten müssen, damit das Symbol aktiviert wird. Folgende Zustände sind möglich: Kein, Ziel erhalten, Ziel eliminiert, Zielrichtung und Auslöser.

- Kein - Dieses Symbol hat keine Ursache und ist kein Missionsziel. Es dient hauptsächlich als Vehikel für eine Textnachricht.
- Ziel erhalten - Die Aufnahme von Gegenständen oder die Gefangennahme von Spielfiguren aktiviert die Bedingung Ziel erhalten.
- Ziel eliminiert - Die Zerstörung von Objekten oder die Eliminierung von Spielfiguren aktiviert die Bedingung Ziel eliminiert.
- Zielrichtung - Dieses Symbol wird aktiviert, wenn ein Soldat an dieser Position eintrifft.
- Auslöser - Wenn eine Figur den festgelegten Symbolradius betritt, wird die Auslöserbedingung aktiviert.

Ursache
Mit dieser Option bestimmen Sie den erwarteten Ausgang, um eine bestimmte Bedingung für ein Symbol zu erfüllen. Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten: Keine, Direkter Sieg, Direkte Niederlage und Ein Ziel erreicht.

- Keine - Wenn die Bedingung erfüllt ist, geschieht nichts. Dient meistens als Vehikel für eine Textnachricht.
- Direkter Sieg - Die Mission endet automatisch, und die unter Siegerperspektive festgelegte Seite gewinnt.
- Direkte Niederlage - Die Mission endet automatisch, und die unter Siegerperspektive festgelegte Seite verliert.
- Ein Ziel erreicht - Nur eines der Ziele wird erreicht. Um zu gewinnen, müssen Sie alle Ziele erreichen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Siegerperspektive“ ab Seite 53.

Symbol-ID
Die ID des betreffenden Symbols. Das erste Symbol hat immer die Kennung 0.

Symbolradius
Damit wird der in Zellen wirksame Radiusbereich des Symbols festgelegt. Der Radius dehnt sich in alle Richtungen, einschließlich nach oben und unten, vom Symbol aus.

Textnachricht
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint das Menü Popup-Text. Sie können in dieses Feld Nachrichten an den Spieler eingeben . Wenn eine Ihrer Spielfiguren in den Radius des Symbols eintritt, erscheint eine Nachricht auf dem Bildschirm. Diese Nachricht erscheint nur einmal.

Landmine - Strg+L
Mit dieser Option plazieren Sie Landminen auf der Karte. Wenn die Landminenoption aktiviert ist, wird sie im Menü mit einem Häkchen versehen. Auf der taktischen

Karte wird es durch ein Landminensymbol dargestellt. Um eine Landmine zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zelle mit der Landmine. Wählen Sie den Befehl Bearbeiten im Menü und anschließend Landmine. Daraufhin erscheint das Menü Wahrscheinlichkeiten für Landminen.

Wahrscheinlichkeit für Landminen
Bei diesem Menü handelt es sich um ein allgemeines Menü für Landminen. Wenn Sie eine Landmine bearbeiten, werden dadurch gleichzeitig die Einstellungen für alle Landminen festgelegt. Die Felder werden für jede Landmine individuell festgelegt, um Variationen bei der Mission zu gewährleisten.

Funktionstüchtigkeit
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeit, daß eine Landmine während der Mission funktioniert.

In der Mission
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeit, daß Landminen in der aktuellen Mission vorkommen.

Symbol für verschlossene Türen - Strg+U
Dieses Symbol kennzeichnet eine oder mehrere Türen in einer Zelle als verschlossen, d. h. ein Schlüssel wird benötigt, um diese Türen zu öffnen. Jeder Schlüssel eignet sich zum Öffnen aller verschlossenen Türen. Auf der taktischen Karte werden sie durch ein Symbol in Form eines Vorhängeschlosses dargestellt. Wenn das Symbol für verschlossene Türen aktiviert ist, wird es im Menü mit einem Häkchen versehen.

Symbol für Missionsende - Strg+X
Bestimmt die Zelle(n), bei denen die Spielfigur die Karte verlassen muß, um die Missionsziele zu erfüllen. Auf der taktischen Karte werden diese Punkte durch ein Symbol in Form eines blauen Quadrats dargestellt. Wenn das Symbol für Missionsende aktiviert ist, wird es in der Menüleiste mit einem Häkchen versehen. **Anmerkung:** Nicht alle Missionen enden damit, daß Soldaten die Karte verlassen.

Symbol für Nebel - Strg + W
Mit diesem Symbol plazieren Sie Nebel in die gewählte Zelle. Nebel schränkt die Sicht einer Spielfigur ein.

Gebäude-Schwarzdarstellung - Strg+V
Damit blenden Sie Bereiche der Karte aus, d. h. sie werden nicht angezeigt. Wenn Sie diese Objekte plazieren, wird die gesamte Zelle schwarz dargestellt. Wenn die Zelle in Sichtweite der Spielfigur gerät, verschwindet die schwarze Darstellung und die Figur sieht, was sich im Gebäude befindet. Auf der taktischen Karte werden sie durch ein Symbol in Form einer schwarzen Zelle dargestellt. Wenn die Option Schwarzes Gebäudeinneres aktiviert ist, wird sie im Menü mit einem Häkchen versehen. Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet.

Symbol für Multiplayer-Start
Dieses Symbol kennzeichnet die Startpositionen für Trupps bei einem Multiplayer-Spiel. Auf der taktischen Karte wird es durch ein Telefonsymbol dargestellt. Wenn das Symbol für Multiplayer-Start aktiviert ist, wird es in der Menüleiste mit einem Häkchen versehen. Auf einer Multiplayer-Karte können sich bis zu vier Spielern befinden. Jeder Spieler benötigt eine Startposition.

Einstellungen - Alt+S

Missionseinstellungen - Strg+B
Dabei handelt es sich um notwendige Basisinformationen der jeweiligen Mission.

Startzeit
Die Einstellung der Startzeit bestimmt, zu welcher Tageszeit eine Mission beginnt.

Wetterbedingungen
Das Wetter kann von 0 bis 100% als Klar, Regen oder Schnee eingerichtet werden.

Wahrscheinlichkeit für Unterstützung
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die prozentuale Wahrscheinlichkeit, daß Unterstützung zur Verfügung steht und falls ja, wie viele Angriffe möglich sind. Unterstützung kann sowohl für die deutschen als auch die amerikanischen Truppen eingestellt werden.

Missionsbeschreibung
Geben Sie in dieses Textfeld eine kurze Beschreibung zum Aufbau der Mission ein.

Missionsende - Strg+E

Dabei handelt es sich um den wichtigsten Aspekt der Missionsziele und Missionsausgänge. Das Menü enthält folgende Felder: Siegseite, Max. Zuganzahl, Gebiet sichern, Karte verlassen und Liste der Missionsziele.

Siegperspektive
Mit dieser Option bestimmen Sie, welche Seite die angegebenen Missionsziele erfüllen muß, um erfolgreich zu sein. Zur Auswahl stehen Amerikaner, Deutsche, Italiener, Franzosen und Neutrale.

Dies ist eine wichtige Einstellung, wenn Informationssymbole mit dem Spielende verbunden sind, denn bei den Optionen Direkter Sieg und Direkte Niederlage werden Sieger und Verlierer mit Hilfe dieser Einstellung bestimmt. Sieg oder Niederlage ist das Ergebnis für die gewählte Seite anhand dieser Option, wenn die Bedingungen für das entsprechende Symbol erreicht sind.

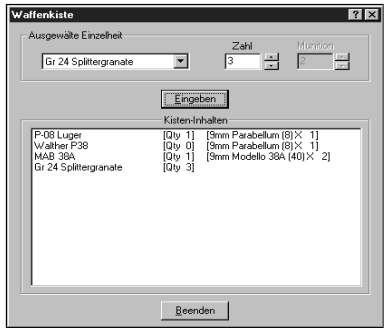
Max. Zuganzahl
Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Länge der Mission in Zügen festgelegt. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie alle Missionsziele innerhalb der angegebenen maximalen Zuganzahl erreichen. Die Einhaltung der erlaubten Zuganzahl ist an sich keine Siegbedingung, sondern es müssen andere eingestellt werden.

Gebiet sichern
Wenn Sie diese Option aktivieren, müssen alle gegnerischen Truppen im Gebiet ausgeschaltet werden oder sich ergeben, damit Sie eine Mission gewinnen.

Karte verlassen
Wenn diese Option aktiviert ist, müssen alle überlebenden Soldaten Ihres Trupps, die nicht durch Verwundung behindert sind, die Karte verlassen, um den Siegbedingungen zu entsprechen.

Liste der Missionsziele
Hier werden alle Informationssymbole aufgelistet, die mit den Missionszielen verbunden sind. Informationen über Missionsziele lauten wie folgt: Symbol-ID, Zustand, Ursache, Aufgabe und Symbolradius.

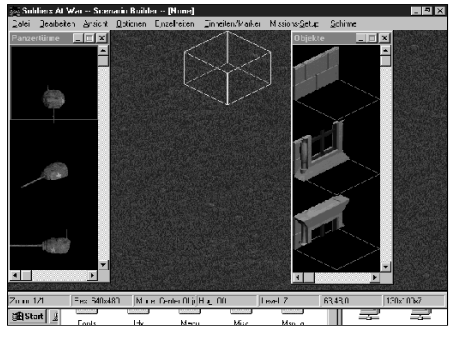
Waffenkiste



Mit dieser Option legen Sie Gegenstände in die Waffenkiste im Ausstattungsbildschirm, die nur für die zur Zeit definierte Mission verfügbar sind. In diesem Menü befinden sich die Felder Gewählter Gegenstand und Gegenstände im Schrank. Wenn das Menü Waffenkiste aktiviert ist, wird es im Menü mit einem Häkchen versehen.

Gewählter Gegenstand
In dieser Liste werden alle Gegenstände der Spielfigur aufgelistet. Sie können für alle Gegenstände, für die meisten Waffen und Munitionstypen eine Anzahl festlegen, z. B. für Magazine. Wenn Sie auf die Schaltfläche Einrichten klicken, wird der gewählte Gegenstand in die Waffenkiste gebracht.

Gegenstände im Schrank
In diesem Feld erscheinen alle Gegenstände der Spielfigur, die für die Waffenkiste gewählt wurden. Um die Auswahl zu bearbeiten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand. Er erscheint daraufhin im Feld Gewählter Gegenstand. Um ein Objekt zu löschen, müssen Sie Anzahl und Munition auf null setzen.



Fenster - Alt+W

In den Fenstern erscheinen grafische Objekte, die Sie auf die taktische Karte plazieren können. Alle Fenster haben zwei Bildlaufleisten. Mit der Bildlaufleiste am unteren Bildschirmrand verschieben Sie den Fensterinhalt nach links oder rechts. Mit der Bildlaufleiste am rechten Bildschirmrand verschieben Sie den Bildschirminhalt nach oben bzw. unten. Auf diese Weise können Sie alle Objekte im Fenster anzeigen. Klicken Sie auf ein Objekt im Fenster, um es zu wählen. Der Gegenstand wird daraufhin hervorgehoben.
Anmerkung: Es können gleichzeitig immer nur drei Fenster des Fenstermenüs geöffnet sein.

Terrainfelder - F5
Dieses Fenster zeigt alle Terrainflächen, die derzeit in die Karte geladen sind. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken mit der linken Maustaste, um eine Gruppe von Terrainflächen zu wählen. Wenn das Fenster Terrainfelder geöffnet ist, wird die entsprechende Option im Menü mit einem Häkchen versehen.

Objekt - F6
Dieses Fenster zeigt alle Objekte, die derzeit in die Karte geladen sind. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken mit der linken Maustaste, um eine Gruppe von Objekten zu wählen. Wenn das Fenster Objekte geöffnet ist, wird die entsprechende Option im Menü mit einem Häkchen versehen.

Spielfigur - F7
In diesem Fenster erscheinen alle Spielfiguren des Spiels. Wenn Sie eine Spielfigur im Menü Extras wählen oder das entsprechende Tastenkürzel drücken, wechselt die Anzeige zu dieser Spielfigur im Fenster. Wenn das Fenster Spielfiguren geöffnet ist, wird die entsprechende Option im Menü mit einem Häkchen versehen.

Panzer - F8
In diesem Fenster erscheinen alle Panzerkarosserien (in vier perspektivischen Darstellungen) des Spiels. Wenn Sie eine Panzerkarosserie im Menü Extras wählen oder das entsprechende Tastenkürzel drücken, springen Sie zur Position der Panzerkarosserie auf dem Bildschirm. Wenn das Fenster Panzer geöffnet ist, wird die entsprechende Option im Menü mit einem Häkchen versehen.

Gefechtsturm - F9
In diesem Fenster erscheinen alle Gefechtstürme (in acht perspektivischen Darstellungen) des Spiels. Wenn Sie eine Panzerkarosserie oder einen Gefechtsturm im Menü Extras wählen oder das entsprechende Tastenkürzel drücken, springen Sie zur Position des Gefechtsturms auf dem Bildschirm. Wenn das Fenster Gefechtsturm geöffnet ist, wird die entsprechende Option im Menü mit einem Häkchen versehen.

Ausblenden - Umschalt+Esc
Mit dieser Option schließen Sie alle zur Zeit aktiven Fenster.

Popup-Menüs, die mit der rechten Maustaste aktiviert werden

Popup-Menüs, die mit der rechten Maustaste aktiviert werden, enthalten Befehle für einfache Aktionen mit einem Mausklick. Einige der Befehle dieses Menüs erscheinen auch in anderen Menüs. Folgende Befehle stehen in Popup-Menüs zur Verfügung:

Bearbeiten

Mit diesem Befehl öffnen Sie Menüs zur Bearbeitung von Gegenständen, denen Sie Daten im Scenario Builder zuweisen können. Das Menü Bearbeiten besteht aus folgenden Optionen: Behälter, Spielfigur/Andere Startposition, Gefechtsturm, Verstärkungstruppen-Symbol, Informationssymbol und Landmine. Mit den Optionen im Menü Bearbeiten können Sie nur Objekte in der Zelle editieren, auf der sich der Cursor zur Zeit befindet. Alle anderen Optionen sind deaktiviert.

Löschen

Dieser Befehl ist flexibler als der Befehl Löschen aus der Menüleiste. Mit den Optionen im Menü Löschen können Sie nur Objekte in der Zelle entfernen, auf der sich der Cursor zur Zeit befindet. Alle anderen Optionen sind deaktiviert.

Wählen

Dieser Befehl funktioniert ähnlich wie der Befehl Kopieren, mit der einen Ausnahme, daß Sie den Auswahlmodus in Scenario Builder aktivieren. Sie können alle Objekte wählen. Wenn Sie jedoch ein Objekt kopieren, werden zugewiesene Daten nicht mitkopiert. Wenn Sie ein Objekt gewählt haben, klicken Sie auf die Karte, um das Objekt abzulegen. Mit den Optionen im Menü Auswählen können Sie nur Objekte in der Zelle wählen, auf der sich der Cursor zur Zeit befindet. Alle anderen Optionen sind deaktiviert.

Ansicht

Dieser Befehl funktioniert genauso wie der Befehl Ansicht auf der Menüleiste. Mit dieser Option zeigen Sie alle Gegenstände an, die auf die Karte plaziert werden können, oder blenden sie aus. Die gewählten Gegenstände werden angezeigt. Wenn Sie auf den Namen eines Gegenstands mit Häkchen klicken, wird der entsprechende Gegenstand auf der Karte ausgeblendet.

Rückgängig

Mit diesem Befehl machen Sie die letzten Bearbeitungschritte rückgängig, die Sie mit Objekten/Terrainfeldern durchgeführt haben.

Wiederherstellen

Mit diesem Befehl stellen Sie die letzten Bearbeitungschritte wieder her, die Sie mit Objekten/Terrainfeldern durchgeführt und zuvor rückgängig gemacht haben.

Spielfigur versetzen

Dieser Befehl kann nur gewählt werden, wenn sich in der Zelle, die Sie gerade bearbeiten, eine Spielfigur befindet. Mit diesem Befehl können Sie eine Spielfigur wählen und sie dann, inkl. aller Daten, an eine neue Position verschieben, ohne dabei Informationen zu verlieren.

Andere Startposition

Dieser Befehl kann nur gewählt werden, wenn sich in der Zelle, die Sie gerade bearbeiten, eine Spielfigur befindet. Mit diesem Befehl erhöhen Sie die Spielbarkeit von Missionen, indem Sie eine alternative Position für eine Spielfigur bei Spielbeginn festlegen. Wenn Sie eine andere Startposition festlegen, dann entscheidet der Computer mit einer 50/50-Chance, an welcher Position die Spielfigur die Mission beginnt. Sowohl die Spielfigur als auch die andere Startposition kann im Menü Bearbeiten editiert werden.

VORSCHLÄGE FÜR DAS SCENARIO-DESIGN

Vorschläge:

- Die durchschnittliche Kartengröße sollte zwischen 40 bis 60 % der Maximalgröße betragen. Große Karten erfordern einen sehr viel höheren Einrichtungsaufwand und längere Spielzeit.
- Wir empfehlen, die gesamte Karte um eine Ebene anzuheben, um Tiefe zu erzeugen und Gebäude mit Wänden zu versehen, die sich in der Nähe des Kartenrands im Vordergrund befinden. Führen Sie dazu folgenden Schritte durch:
  a) Schalten Sie das Gitternetz ein, um zu sehen, was geschieht (Alt-G oder Gitternetzanzeige im Menü).
  b) Drücken Sie **F5**, um das Fenster Terrainfelder zu öffnen. Wählen Sie das erste Terrainfeld in der oberen linken Ecke. Dabei sollte es sich um das leere Terrainfeld handeln (ganz schwarz). Füllen Sie die gesamte Karte mit diesem Terrainfeld aus. Drücken Sie die A-Taste, um den Cursor jeweils um eine Ebene anzuheben.

c) Wählen Sie einige zufällige Grasterrainfelder unterhalb des leeren Terrainfelds im Fenster Terrainfelder. Füllen Sie die gesamte Karte auf der zweiten Ebene, *mit Ausnahme der unteren äußerst linken und rechten Spalte/Zeile.* Danach sollten Sie für die gesamte Karte Ebene 2 festlegen. Plazieren Sie Wandabschnitte in die leeren Reihen/Spalten für Gebäude und Hügel in der Nähe des Kartenrands.

d) Drücken Sie zum Abschluß die Z-Taste, um die Zelle wieder um eine Ebene abzusenken. Plazieren Sie auf Ebene 1 Schotterklippen entlang der leeren Kante, um der gesamten Karte ein 3D-Aussehen zu verleihen.

- Plazieren Sie bei der Konstruktion von Gebäuden zuerst die Terrainfelder für den Bodenbelag, bearbeiten Sie dann die Wände an der Gebäuderückseite, definieren Sie danach das zweite Stockwerk, dann die Wände an der Gebäudevorderseite. Auf diese Weise stellen Sie sicher, daß Sie alle Bereiche ausfüllen. Um eine richtige Plazierung sicherzustellen, fügen Sie zum Schluß Türen und Fenster hinzu. Versuchen Sie sicherzustellen, daß jedes Gebäude über mehrere Ein- bzw. Ausgänge verfügt und daß es einen Grund gibt, das Gebäude zu betreten. Ein gutes Aussehen erreichen Sie auch mit Wänden für die linken Gebäudeseiten. Außerdem sollten Sie die Liste im Fenster Objekte ganz nach unten rollen. Dort finden Sie Füllobjekte für Lücken, die genau in die vorderen Eckbereiche der fertiggestellten Gebäude passen und für eine Verbindung zwischen linken und rechten Wandobjekten sorgen. Sonst erscheint zwischen den Wänden ein kleiner Spalt.
- Gleichzeitig können sich bis zu 40 Spielfiguren und 10 Gefechtstürme auf der Karte befinden. Beachten Sie, daß Panzerbesatzungen als Spielfiguren zählen.
- Wenn Sie eine Landmine bearbeiten, ändern sich die Werte aller Landminen auf der Karte, nicht nur die Daten für die zur Zeit bearbeitete Landmine.
- Wählen Sie einen bereits plazierten gegnerischen Soldaten, und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, um eine alternative Startposition festzulegen. Im Spiel wird dann nach dem Zufallsprinzip eine Startposition für den Soldaten gewählt. Auf diese Weise macht es mehr Spaß, ein Szenario mehrmals zu spielen.
- Die maximal zulässige Reichweite für Zielen und Schießen beträgt 30 Felder. Diese Einschränkung sollten Sie beachten, wenn Sie auf der Karte Schußlinien festlegen.
- Bei der Modulation von Hügeln sollten Sie von unten nach oben vorgehen. Außerdem sollten Sie keine unregelmäßige Hügel auf der nicht sichtbaren Seite von Hügeln erstellen, denn die Spieler können solche Hindernisse nicht leicht erkennen. Aus demselben Grund sollten Sie nicht zu viele vertikale Wände oder Gebäude plazieren, die Bereiche der Karte bedecken. Diese Bereiche sind dann nicht mehr gut sichtbar für den Spieler. Sie können Sichtprobleme bei Spielern, die diesen Bereich abdecken, verursachen.
- Aus strategischen Gründen und um das Spiel zu variieren, sollten Sie immer mindestens drei Wege zu jeder Position auf der Karte bereitstellen. Wenn Soldaten einen vordefinierten Pfad auf der Karte benutzen müssen, bleibt kein Platz mehr für strategische Manöver.
- Andere Funktionen, z. B. Missionszeit, Luftangriffe, Bombardierungen und die Wetterlage können die Schlachtfeldsituation modifizieren. Setzen Sie diese Mittel erst ein, wenn Sie sich über die Auswirkungen im klaren sind. Sie können durch einen einzigen Luftangriff das Gleichgewicht völlig umkippen.

Anhang A - Aktionen und Kosten

Während Sie Ihre Soldaten auf der taktischen Karte manövrieren und versuchen, die Missionsziele zu erreichen, können die Soldaten viele verschiedene Aktionen durchführen. Jede Aktion nimmt eine bestimmte Zeit in Anspruch (Aktionspunktekosten). Aktionspunktekosten werden von den Aktionspunkten eines Soldaten abgezogen, während er die Aktion durchführt. Wenn die Aktionsbewertung einer Spielfigur null ist, ist ihre Runde zu Ende. Wenn wenigstens zwei Punkte übrig sind, können Soldaten ihr Aktionspunktekonto überziehen. Dieser negative Wert wird beim folgenden Zug wieder abgezogen.

AKTION	AKTIONSPUNKTEKOSTEN
FEUERTYPEN	
Feuern in eine Richtung	12
Gezieltes Feuern	20
Granate bereit machen und werfen	22
ÄNDERUNGEN DER STELLUNG	
Vom Liegen zum Stehen	4
Alle anderen	2
BEWEGUNG	
Normale Bewegung	Terrainkosten *2
Kriechen	Terrainkosten *3
Laufen	Terrainkosten *1
ANDERE	
Richtungswechsel	1
Umschauen	5
Granatwerfer abfeuern	27
Unterstützung anfordern	40
Waffe laden	Siehe Zeiten zum Nachladen
Erste Hilfe geben	(1 pro DP) + 7 (Sanitäter), 15 (Andere)
Tür öffnen/schließen	4
Gegenstand fallenlassen/aufheben	18
Draht durchschneiden	55
Gegenstand austauschen	15
Sprengladung legen	22
Verwundeten aufnehmen	20
Verwundeten absetzen	8
Maschinengewehr aufbauen	16
Maschinengewehr abbauen	26
Ergeben	Alle Punkte werden auf Null gesetzt
Motivieren	25
Panzer betreten	24
Panzer verlassen	16
Panzer sichern	30
Turm laden	15
Turm abfeuern	26

Mitarbeiterverzeichnis von RANDOM GAMES, INC.

Produzent ..... Shawn Bryan
Projektleiter ..... John E. Slaydon
Chefprogrammierer ..... Andrew Jones
Programmierung ..... Travis Young, Mark D. Fitzgerald
Weitere Programmierung ..... Kirk Hammond, Scott Sherman, Dre P. Gugliotta, Dylan Bromley, Jim Feinburg
Leiter der Grafikabteilung ..... Greg Poland
Chefgrafiker ..... Ray Tylak
Grafiker ..... Mike Tyson, Brenda Tracy, Alexis Allen, Forrest Harless
Zusätzliche Grafiken ..... Mike Haynes, Mary Myth, Tanya Clark, Greg Sepelak
Soundeffekte und Musik .....Crystal Lennon
Haupttester ..... Curt Frydach
Tester ..... Rich DíArconte, Jason Clark, Andrew Kenney, Mark Kenney, Adam Lau, Chris Powell, Frank Smith, Bryan West, Jody Whitenhouse
Technische Realisierung der Sprachsynchronisation ..... Julie Daniels
Unser besonderer Dank gilt ..... Randall und Bonita Masteller, Kurt Masteller, Carolyn Adams, Fabrizo Bianchi, Mike Bonestell, Steve Clayton, Chirs Greogler, Tony Nichols, Donald T. Polens, Carl Schmidt, Dierde Toomey, Connie Waddell
Zusätzliches Design ..... Tim Brooks

Mitarbeiterverzeichnis von SSI

Produzent ..... Scott Evans
Außerordentlicher Produzent ..... Jeff M. Pena
Toningenieure ..... Steve Lam, Lance Page
Multimedia-Produktion ..... Lee Crawford, Maurice Jackson
Bearbeitung des Handbuchs ..... Mark Whisler
Daten-Manager ..... Caron White
Leiter der Testabteilung ..... Sean Decker
Haupttester ..... Garrett Graham
Assistierender Haupttester ..... John Pena
Tester bei SSI ..... Jeremy Dang, John Pena, Jesse Anacleto, Philip Wang, Jessica Jones, Forrest Elam, Todd Clark, Cliff Mann, Jasun Reynolds, Cyrus Harris, Bill White, Chris Smith
Koordination der Beta-Tests ..... Mark Schmidt
Szenario-Design ..... Chris Carr, Rich Donnely, George Chastain Jr., Kelly Calabro
Kundendienstabteilung ..... Steve Peterson
Sprecher ..... Gary Martinez (Captain Spencer, Sergeant\Intro, Leader\Intro), Kevin Blackton (Theater voice, Private Davies, Private 2\Intro), Carl Norman, Brigham Hausman, Glen Cureton, Michael M. Simpson
F/E-Unterstützung ..... Jan Lindner
Koordination der Lokalisierung ... Jeff Groteboer
Zusätzliche Grafiken ..... Saffire, Inc.
Grafikdesign und DTP ..... Louis Saekow Design
Ausführender Produzent ..... Bret Berry

TECHNISCHER SUPPORT

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei jedem Briefwechsel Ihren Namen, Ihre Adresse sowie Ihre Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind, beilegen. Wir bemühen uns, alle Probleme schnellstmöglich zu beheben.

Adresse:	Technische Unterstützung Mindscape GmbH Zeppelinstr. 321 45470 Mülheim a.d. Ruhr
Telefon:	0208-9924114
Fax:	0208-9924129
E-mail:	dsupport@mindscape.com
Geschäftsstunden:	Mo, Mi und Fr von 15:00 bis 18:00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieltips geben können.

Das beiliegende Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung durch Mindscape weder ganz noch teilweise kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt bzw. auf einem elektronischen Medium oder in maschinenlesbarer Form gespeichert werden. Das diesem Handbuch beiliegende Programm darf der Erstkäufer nur insofern kopieren, als es für den Gebrauch mit dem Computer erforderlich ist, für den es gekauft wurde. Jeder, der aus beliebigen Gründen Teile dieses Handbuchs kopiert, verletzt das Urheberrecht und kann nach dem Dafürhalten der Urheberrechtsinhaber zivil- oder strafrechtlich zur Rechenschaft gezogen werden.
© 1998 Mindscape, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SOLDIERS AT WAR ist ein Warenzeichen der Strategic Simulations, Inc.
Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
Smacker-Videotechnologie wurde verwendet. Copyright ©1994 by Invisible, Inc. d.b.a. RADSoftware

KAMPF-SCHNELLTASTEN

Leertaste ..... Schiebe-Infobereich öffnen/schließen

1 – 7 (Tastatur) ..... Ebenen wechseln

1 – 9 (num. Tastatur) ..... Blickrichtung des Soldaten ändern
(vergewissern, daß Num-Taste gedrückt ist)

A ..... Auswahlcursor höher

Z ..... Auswahlcursor tiefer

Rechte Maustaste..... Bedarfsorientierte Menüschnittstelle

Strg-Taste ..... Bewegungskosten

www.ssionline.com
www.soldiers-at-war.com

MU260480